TU REVISTA DE MANGA

NEKO

41

390 PTAS.
2,3 EUROS

CAMALEON EDICIONES

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - MOSHI MOSHI - LA LISTA DE LA COMPRA

The Vision of ESCAFLOWNE

QUIÉN LE HUBIERA DICHO A **HITOMI** QUE SU INOCENTE AFICIÓN A LAS CARTAS DEL TAROT IBA A LLEVARLA TAN LEJOS....

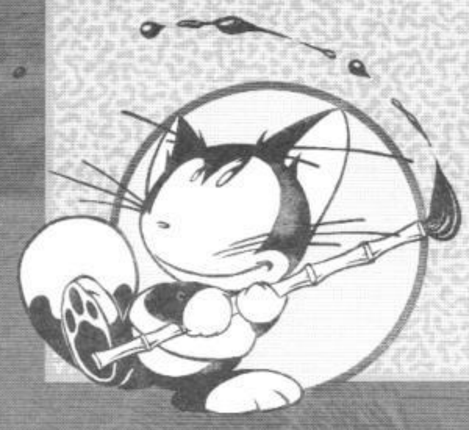
LLEGA LA MEJOR SERIE DE ANIMACIÓN.

¡¡¡YA ESTÁ AQUÍ!!!....

La Nueva Imagen del ANIME

OTAKU VISION

EDITORIAL



Neko 41 (mayo 1998) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a pachun@geocities.com El © correspondiente a la ilustración de portada es: Bastard!!, 1997© Kazuki Hagiwara, Shueisha. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Carla Brossa, Laia Codina, Pol Garcés, Annabel Espada, Paco Esteban, Eulàlia Dolz, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Esther Lecina, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Karen, Kaze No Kami, Lola Palacios, Ana Mª Meca, Minami, Lázaro Muñoz, Noriko Oba, Núria Peris, David Ramírez, Ricardo Razquín, Eduard Pérez, Anabelle Petit, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, Alex Samaranch y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-45.275-95. Pedidos de números atrasados, para particulares, a El Boletín-Carlos González Fernández-Cerdeña 2, 3º 4ª-08080 Barcelona.

Copyrights:
Master Mosquiton, 1996© Mosquiton Project, Nihon Cromavia/*Captain Tsubasa*, 1983 ©Yoichi Takahashi, Shueisha, Asashi terebi,Doda Pro/*Captain Tsubasa J*, 1994©Yoichi Takahashi, Shueisha, Fuji terebi, NAS/*Meitantei Conan*, 1996©Gosho Aoyama, Shogakukan, Yomiuri terebi, TMS/ *Akira*, 1988©Katsuhiro Otomo, Kodansha LTD, Toho Company Ltd. Mainichi Broadcasting System Inc,. Laserdisc Corporation, Bandai, Sumitomo Corp. Bakuhodo Inc. Tokyo Movie Shinsha Company/*Haunted Junction*, 1996©Nem Mukudori, Media Works, Studio Dean/ *Haunted Junction*, 1997©*Nem Mukudori*, Media Works/*Flame of Recca*, 1995© Nobuyuki Anzai, hogakukan/ *Flame of Recca*, 1998©Nobuyuki Anzai, Shogakukan, Studio Pierrot/*Bastad!!*, 1998©Kazushi Hagiwara, Shueisha/*Bastad!!*, 1992© Kazushi Hagiwara, Shueisha, Pioneer/*Campus Guardress*, 1994© Shueisha, Production IG, Victor Entertaiment/ *Myth Wars*, 1998©Javier Bolado, Berserker /*Hishoden*, 1994©Nem Mukudori, Media Works/ *Mononoke ranchiki wars* 1994©Nem Mukudori,Media Works/*Kamikaze* 1998 ©Satoshi Shiki, Kodansha/*Boy´s next door* 1998©Kaori Yuki, Hakusensha/ *Dragon Quest Tenkuu Monogatari*, 1998©Chino Yukimiya,Enix/ *Gon*, 1998© Masashi Tanaka, Kodansha/*Devilman Lady*, 1998©Go Nagai, Kodansha/*Naisen 893*, 1998©Yasuhito Yamamoto, Kodansha/*Kangaeru Inu*, 1998 ©Shin Murimura, Kodansha/*Nureginu*, 1998©Giru Ansu, Kodansha/ *Yori ga tobu*, 1998©Minoru Hiramatsu, Kodansha.

Nuestro estado de ánimo actual sólo puede definirse con estas palabras: resaca post-Salón. Después de cuatro días frenéticos en los que vuelves a ver a los amigos, ves auténticas maravillas fuera del alcance de tu presupuesto, te encuentras con la gente y haces nuevas amistades, hasta el más pintado acaba agonizante o sentado con la mirada perdida en el stand. Pero ya estamos aquí de nuevo, dispuestos a ofreceros una completa crónica del Salón, las últimas noticias y unos cuantos artículos interesantes.

El artículo central de este mes lo dedicamos a *Bastard!!*, aprovechando la salida al mercado del tomo número 19 y de la próxima aparición en España de las OVAs (que ya tocaba). También le echamos un vistazo a *Captain Tsubasa* y a los avances previstos para el mes próximo, entre otras cosas. Ah, por cierto, no sólo hemos vuelto a cambiar un poquito la maqueta sino que tenemos nueva cuenta de e-mail. A ver si la usamos, ¿vale?

La Redacción

SALON DEL COMIC'98
por Armando Vila 9

MASTER MOSQUITON
por Eulàlia Dolz 17

CAPTAIN TSUBASA
por Pol Garcés 21

HAUNTED JUNCTION
por Minami 26

FLAME OF RECCA
por Minami 27

BASTARD!!
por Annabel 29

+ Myth Wars, Flame of Recca, Encrucijada mágica, Kamikaze, Boy´s next door, Dragon Quest tenkuu monogatari.

NOTICIAS 5

TANKOUBON ... 43

MARUKATSU ESPAÑA S.L.

YA A LA VENTA
EN KIOSKOS Y LIBRERIAS!!!

STREET FIGHTER ZERO 2

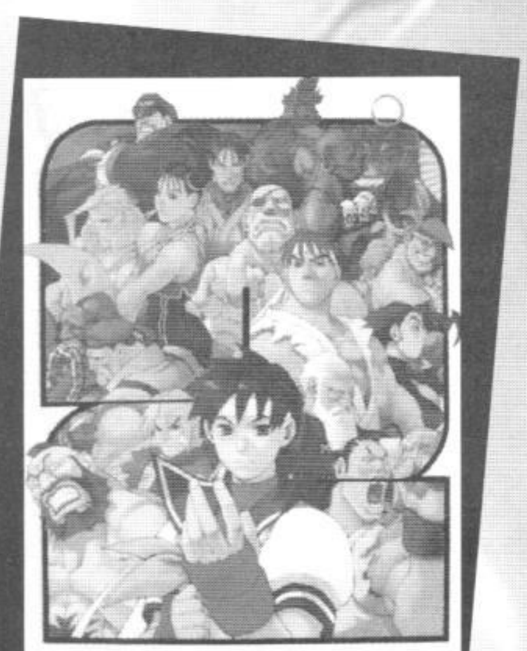
STREET FIGHTER plus α

1

2

3

4



5

COLECCIONA LOS 5 POSTERS DE
STREET FIGHTER II

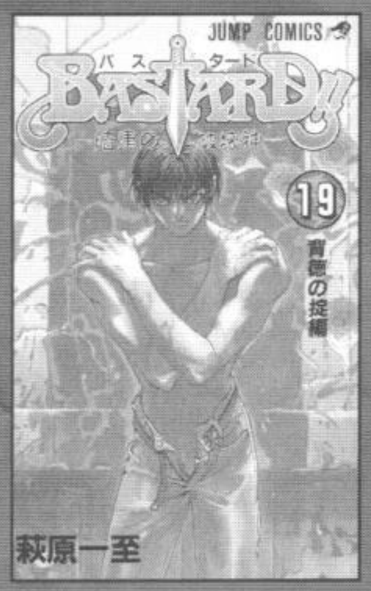
BUSCA EN CADA UNO DE ELLOS, ENCONTRARÁS LAS BASES
PARA EL SORTEO DE MONTONES DE PLAYSTATIONS
Y DEL MAGNÍFICO JUEGO (NOVEDAD EN ESPAÑA)

ANUNCIADO EN T.V.

C/ GALILEO 23-63, LOCAL 5, 08028, BARCELONA
TEL. 93-491 35 97 FAX 93-491 49 29
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

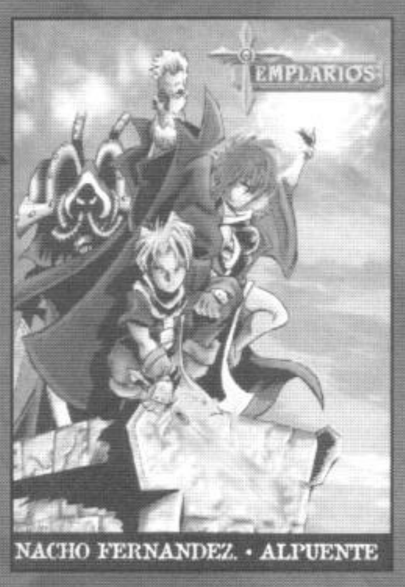
NOTICIAS nacionales

EN PAPEL



¡¡**Gran noticia!!** Los dioses han escuchado nuestras patéticas súplicas y para octubre de este mismo año, 1998, los otakus españoles y en especial los fans del shojo podremos disfrutar del manga de **Marmalade Boy**, los ocho tomos completos. Y más novedades, más de **Yoji Manabe** con **Outlanders**, un manga de ***Star Wars*** que tiene muy buena pinta y el ***Bastard!! 19*** que comentamos en **este mismo número**. Además, también tendremos el **Inuyasha** de **Rumiko Takahashi** y otro manga que casi dábamos por perdido, *el* ***Steam detectives*** de **Asamiya,** que también verá la luz este octubre. Qué felicidad. Ah, por cierto, todo esto es de **Planeta**. Con la emoción...

Los chicos de **Berserek**, los del *Mangazone*, han editado para este **Salón del Cómic** un manga español titulado **Myth Wars**, obra de **Javier Bolado**. Aunque sea a Salón pasado nos parece bien hacer una reseña del mismo, que podréis encontrar en los avances de este mismo número.



Lo bueno que tiene el Salón es que te enteras de cosas muy interesantes. Como, por ejemplo, de que en **septiembre**, con motivo del **Salón del Cómic de Avilés**, la editorial **Dude** sacará dos novedades de **manga español** de autores bien conocidos por todos vosotros. Por un lado tenemos el **40.000 megatones** de **Carlos Javier Olivares** (*Boum, Desafío*), y por otro el **Templarios** de **Nacho Fernández**, que lleva un tiempo que no para de sacar al mercado nuevos proyectos. Además también editarán **Kaboom**, un comic americano estilo manga con buena pinta que merece la pena un vistacillo. Recordad, para septiembre.

Esta es una noticia que interesará a todos los fans de **David Ramírez**, también conocido como Dios. Para evitar que la ira divina caiga sobre nosotros, nos ha "sugerido" que os hagamos saber que la cabecera **2 de 7** del último número de **B³** es un error, **debería poner 5 de 7**. El caso es que nos equivocamos, así que tranquilos, ni la miniserie ha acabado sin que os dierais cuenta ni David Ramírez se dedica a hacer series paralelas. La portada rosa con **Bonito Delacourt** sufriendo es la del **último B³**. Desde aquí, **perdón a todos** y en especial a tí, David.

Norma nos confirma que publicará **Nadeshiko**, de **Kia Asamiya**, por lo que pronto veremos dos de las últimas obras de este autor en nuestras tiendas. Aparte de eso, poco más, un título erótico de **Itokoyoko** con el sugerente título de **Leche explosiva** y el ***Flack Fighters*** de Masaomi Kanzaki, el de ***Kaze.*** Y además nos prometen que harán lo posible para que para el **Salón del Manga** de octubre salga a la venta la continuación del manga de **Evangelion**, el material correspondiente al **cuarto tomo**.

EN PANTALLA

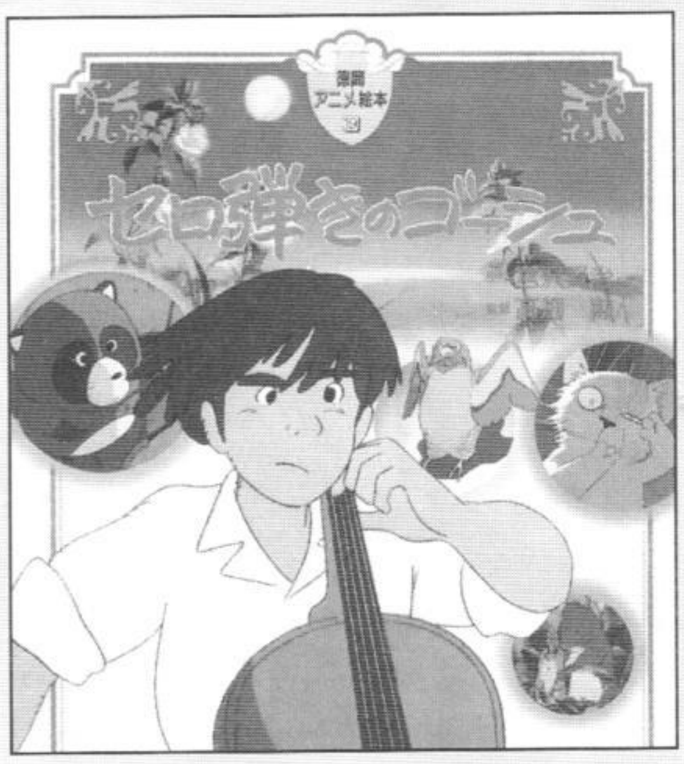
Cuando escribimos estas líneas se emite en **ETB**, el canal autonómico del **País Vasco**, una nueva serie de anime. Lástima que no sea de lo más actual del mundo, pero por lo menos tiene su gracia. Estamos hablando de **La Biblia** de **Osamu Tezuka**, que emiten cada día alrededor de los ocho de la mañana. La historia no tiene mucho misterio, más o menos todos sabemos de qué va, pero en fin, es algo nuevo (relativamente), y si no hay pan...

Ahora que **Georgie** ha vuelto a Australia con los eucaliptus y los koalas, otra serie shojo toma el relevo en la programación infantil del **Canal 33.** Se trata de **Las gemelas en St. Claire**, una adaptación de las novelas de **Enid Blyton** que trata de la vida en un internado inglés. La serie, producida en 1991, no está mal, seguramente la recordaréis de su paso por los canales privados... ¿Les habrá dado por el shojo?

EN VIDEO

Noticias de **Manga Video**. Para el próximo **Salón del Manga** tienen previsto que sacar al mercado las OVAs de **Final Fantasy** y la OVA de **Black Jack**. Pero antes tendremos **The Hakkenden** (una maravilla) y unas OVAS de **Dr. Slump**, aparte de continuar las series que tienen en cartera como **Evaneglion**, **El Hazard** o **Tenchi Muyo**. Parece que la cosa se va animando.

Para este mismo mes, **Manga Video** nos sorprende con **Goshu el Violoncelista**, una película con un equipazo de lujo. Por un lado, está **dirigida** por **Isao Takahata**, y cuenta con el propio **Miyazaki** como director artístico. El film, cuyo título original es **Serohiki no Goshu**, fue estrenada en 1982. Esperemos que tenga el reconocimiento que merece.



EL TRASTERO

Nota informativa: los días **8,9 y 10 de septiembre** se celebrará en **Madrid un Salón del Cómic**. La noticia no es sólo ésa, sino que el **cartel** y la monísima mascota que aparece en él (un oso leyendo cómic apoyado en un madroño) son obra de **Carlos Javier Olivares**... aunque no lo parece demasiado. Pero es bonito, y el Salón vale la pena. Prometemos seguir informando cuando sepamos alguna cosilla más.

En este Salón había un stand en el que todos los miembros del **Club Manga Vídeo** podían dirigirse e informarse de la resurrección del Club. Ahora ya no lo dirige Manga Vídeo, sino una empresa dedicada a la gestión de clubs que promete ser algo más activo que su predecesor. Han prometido que dentro de poco les llegará a todos los socios la información necesaria para que puedan hacerse socios y disfrutar de sus ventajas, así como la **revista** que piensan editar para ya mismo.

En algunos cines de España están proyectando una película titulada **Shall we dance** de nacionalidad **japonesa** que, según todas las críticas, refleja a la perfección la **sociedad japonesa actual**. Así que estáis avisados: no podéis dejarla pasar.

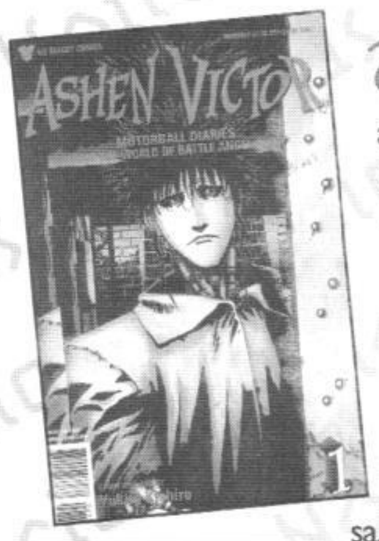
NOTICIAS internacionales

En vista del buen funcionamiento de la revista **Pulp** (suponemos que funciona bien), en el **Previews** de este mes se anuncia la salida de otra revista con manga de autores japoneses. Se titula **Chibi pop manga**, y aunque por el título no podemos hacernos una idea aproximada de qué temas tratará no estaría mal tenerla controlada no vaya a ser que cuelen alguna joya.

Hay otra **revista nueva** en el mercado, en este caso el japonés. **Sony** ha editado una nueva revista de información tipo Animedia o Newtype, que ha salido al mismo precio que esta última y que, por lo que parece, tira más hacia las grandes y bonitas ilustraciones antes que el texto. Después de ver la portada de este primer número, a nosotros ya nos parece bien. El título, **AX, a 520 yenes**.

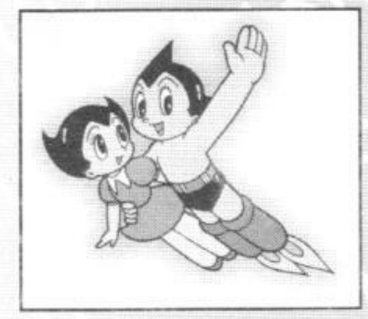
Ya tenemos más datos de el **Festival** que se celebrará en Francia en **septiembre**. La bomba son sus invitados: **Haruhiko Mikimoto**, autor de **Macross 7 Trash!** y diseñador de animes tan importantes como **Gunbuster**, o las diferentes series de **Macross**. También tendremos a **Yoshitaka Amano**, **Yuu Watase** (ya hablamos de ella el mes pasado; es la autora de **Fushigi Yuugi** y de **Ayashi no ceres**) y como colofón **Nobuteru Yuuki**, diseñador de personajes en **Record of the Lodoss Wars**, **Escaflowne**, **Alita**, **The Weathering Continent**, etc. Os recordamos las fechas: el **12 y 13 de septiembre**, y se celebrará en el complejo de **Bercy Expo**. Como os dijimos el mes pasado, es mejor ir ahorrando.

Parece ser que en una reciente convención los señores de **Viz Comics** anunciaron que tenían los derechos de **Fushigi Yuugi** (o por lo menos estaban en ello). Por lo que parece los americanos se están fijando en el shojo, tal vez después del relativo éxito de X/1999 y de Sailor Moon. Por lo pronto, si queréis leer el manga de Yuu Watase en un idioma occidental, ya está disponible en **francés** gracias a **Tonkam**.



Lo que sí ya ha sido publicado en los **USA** es una nueva obra de **Yukito Kishiro**, esa que estaba ambientada en el Patio de los Desperdicios pero que no estaba protagonizada por Alita. Se titula **Ashen Victor**, y está editado por **Viz Comics.** Parece que hay alguna esperanza de que haya más Kishiro en España para cuando finalice Alita...

En el último **Afternoon** podemos encontrar otra de las historias que publica **Yuzo Takada** de forma esporádica, las protagonizadas por **Genzo** y su princesa que ya no es princesa. En esta nueva historia se dedican a ayudar a los espíritus en apuros. Ésta parece ser la tónica general de esta serie, aunque de nmomento es demasido **irregular** para que sea serie fija.



Y ahora una nota cultural. En Japón están editando una serie de postales especiales, y han dedicado un pack a su mangaka más querido, **Osamu Tezuka**, en concreto a uno de sus personajes más universales: **Tetsuwan Atom**, alias **Astroboy**. Son postales con diversas ilustraciones, a un precio bastante asequible, tan sólo 350 yenes. Si vives en Japón, claro.

Ahora que la serie de televisión de **Cat girl Nuku Nuku** ha finalizado, han decidido que es el momento adecuado para hacer una **OVA,** que siempre va bien aprovechar el filón. Se titulará **Banno bunka neeko musume Dash**, un total de **12 entregas de tres capítulos cada una**. La historia es algo independiente a la conocida por todos; en la casa de Ryuunosuke se instala una chica que acaba de perder a sus padres en una accidente, y el chico se enamora de ella. Pero no sabe el secreto de **Atsuko**, que sólo conoce su padre.

Si os interesa la **historia japonesa** ha salido el libro ideal para vosotros: la historia de Japón en versión manga. O sea, que si queréis saber con pelos y señales cómo fue el duelo entre **Musashi** y **Kojiro Sasaki**, éste es vuestro libro. Y por si no estáis del todo convencidos, está recomendado por uno de los mangakas más internacionales, **Akira Toriyama**. Claro que el libro está en japonés... y lo venden en Japón... y es algo caro.... pero como noticia está muy bien, ¿verdad?

Seguirle la pista a **Masamune Shirow** es un trabajo de chinos, porque entre sus mangas y las ilustraciones que hace a sus amigos no damos abasto. Lo último que ha hecho (o por lo menos lo último que hemos sabido), es que ha realizado las ilustraciones de un libro titulado **Jashin Hunter**. Por si os interesa, ya está a la venta por el módico precio de **740 yenes**.

Ya que ha salido el tema de **sensei Shirow**, hace poco ha salido a la venta una cinta de vídeo con el **Making of** de la animación del videojuego para PS de **The Ghost in the Shell**, con todos los procesos y entrevistas a los creadores. Son **30 minutos a 2000 yenes**.

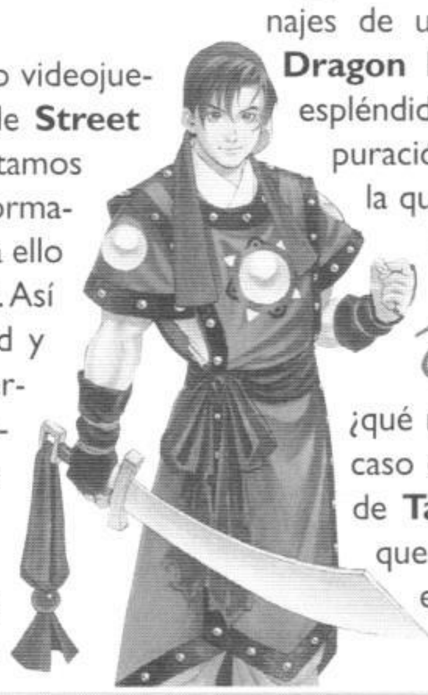
Hideto Matsumoto se **suicidó** el pasado 2 de mayo ahorcándose en su apartamento de Tokio. Hide, de 33 años, era el guitarrista del famoso grupo de heavy **X-Japan**, que se disolvió tras un multitudinario concierto el pasado dia de Año Nuevo. Entre **20.000 y 50.000 fans** del musico, todos vestidos de negro, maquillados como su ídolo y portando flores blancas acudieron al funeral, produciendose escenas de histerismo y desmayos tras haber permanecido muchos de ellos toda una semana a las puertas del templo donde se celebró la ceremonia fúnebre. Los miembros del desaparecido grupo aparecieron en conferencia de prensa para comunicar que pese a que respetaban la decisión de Hide, pedían a los fans que no intentasen imitar la fatal decisión de su idolo, pues él no lo querria.

NOTICIAS

internacionales

MULTIMEDIA

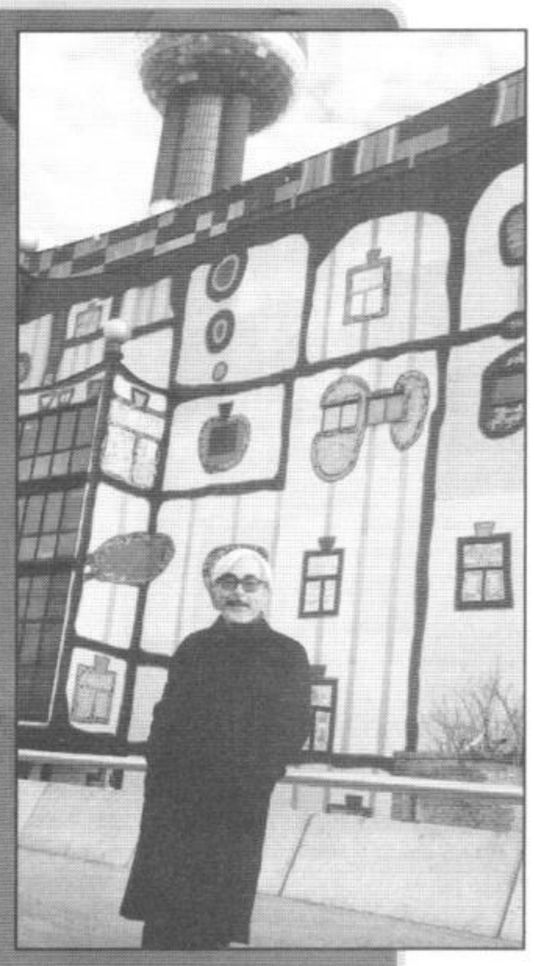
Capcom acaba de sacar a la venta un nuevo videojuego con personajes de la casa, en concreto de **Street Fighter** y de **Vampire Hunter** (que ya comentamos el mes pasado). Pero lo más interesante es el "formato". El juego se titula **Pocket Fighter**, y claro, para ello es necesario que los personajes sean pequeñitos. Así que los han reducido a tamaño superdeformed y han quedado así de monos. En el juego puedes hacerlos luchar entre ellos, y trasformar su figura usando una técnica llamada **Flash Compo**, asequible para cualquier personaje.



De momento **Nobuteru Yuuki** no está trabajando de diseñador en ningún anime (que nosotros sepamos), pero lo que sí ha hecho es diseñar los personajes de un videojuego para Sega Saturn titulado **Dragon Force II, Kami sarishi daichi ni**. Los espléndidos diseños de Yuuki se unen a la depuración de la primera versión de *Dragon Force*, a la que se le han añadido más personajes (unos 100), invirtiendo 2 años en terminarlo.

Mucha gente dice que los videojuegos impiden que los jóvenes estudien. Pues, ¿qué mejor que un juego que te haga repasar historia? Este es el caso de **Hojin Engi,** un videojuego para Playstation con diseños de **Takeshi Okazaki(Elementalors, Explorer woman Ray)** que está basado en un cuento chino de esos de toda la vida. Y encima lo venden promocionándolo como una herramienta para repasar historia. Vivir para ver.

GHIBLI



Este mes son pocas las noticias en lo que a lanzamientos se refiere. Sin embargo, han aparecido multitud de artículos y rumores que empiezan a aclarar y dar nuevos datos sobre la situación del acuerdo Tokuma/Disney.

El **26 de Junio** saldrá a la venta en Japón la **versión original de Mononoke Hime**. El vídeo costará **4.500 yens** y el LD 7.800. Se pueden hacer **encargos** desde ya mismo en el Homesite de *The Place: www.the-place.com*. A fecha de hoy se han realizado ya cerca de 2.2 millones de peticiones con lo que se supera el **record japonés** que ostentaba Aladdin con 2 millones.
También se anunció, solo para el mercado japonés, la **edición en inglés subtitulada en japonés** para invierno de 1998.

En Europa los festivales de cine y comic siguen con las presentaciones de **Mononoke Hime**. El último ha sido el *International Comic Salon Erlangen* en Alemania que tuvo lugar entre los días 11 y 13 de mayo. La versión emitida fue V.O subtitulada en alemán. Y en París, otro de los festivales que en un principio pensaban proyectarla, la ha cancelado a última hora.

El **Animage** de este mes tiene un artículo especial **Miyazaki y Takahata**. En él, aparte de imágenes difíciles de encontrar hay un extenso artículo con fotografías sobre la visita de Miyazaki al festival de Berlín.

El 9 de Mayo la Tokuma Shoten puso a la venta el libro **Hayao Miyazaki y Hideaki Anno** (571 yens, ISBN 4-19-720046-3). Está dedicado íntegramente a una crónica sobre su reciente viaje al Sahara. También aparece una entrevista con el Señor Hoshino, representante japonés de Buenavista Home Entertainment, en la que dijo lo siguiente sobre **Mononoke Hime:** "Actualmente nos encontramos en las últimas fases de coordinación en vistas de un estreno en América y Europa para finales de año. En cuanto a los actores de doblaje hemos contactado con **Leonardo di Caprio** para **Ashitaka** y **Claire Danes** para **San**. Después de enseñarle la película a Di Caprio dijo que deseaba verla una segunda vez así que eso hicimos la semana pasada. Por supuesto tenemos un gran equipo de apoyo entre actores y profesionales del doblaje en Hollywood".
En otra de las entrevistas, esta vez entre Anno y Miyazaki, **Hayao** expresó su deseo de producir un anime **totalmente shojo** (más aun que **Mimi o sumaseba**). Tenía el proyecto en mente pero la repentina muerte de Kondo le hizo detenerlo.

Ese mismo día la cadena de televisión japonesa NHK emitió un especial titulado **Waga Kokoro no Tabi** sobre el mismo viaje. Miyazaki aparecía visiblemente emocionado y casi con lágrimas en los ojos al llegar a la pequeña aldea de Capo Juby. En ella Saint Exupery trabajó como director del aeropuerto. Según dijo el propio Miyazaki "Saint Exupery es la persona que más me ha influido. Estar en este lugar en el que él trabajó ha supuesto ver cumplido uno de mis sueños de juventud". En otras escenas del reportaje aparece Hayao probando un avión de la época y disfrutando como una especie de Marco Pagotto de imagen real.

Central Park Media anuncia la distribución de **Hotaru no Haka** en **DVD** para el próximo **octubre**. Recordemos que esa película era una de las dos que no entraban en el acuerdo Tokuma/Disney.

Por fin empiezan a aparecer noticias reales de la Disney y no meras promesas. ¡¡En Estados Unidos las tiendas de video ya han recibido los primeros **Trailers de Kiki**!! Aparece en el video promocional "BuenaVista primer trimestre del 98". Los únicos cambios que se apreciaban a priori fueron un **cambio en el logo** de la película y algún que otro **diálogo adicional**. Y siguiendo con Kiki el pasado sábado 23 a las 12:30 se realizó la presentación oficial de la versión doblada de **Mayô no Takkyubin** (El Servicio de Reparto de Kiki) en el festival de **Seattle**. Los actores de doblaje son los siguientes: Kirsten Dunst (Kiki), Phil Hartman, Matthew Lawrence (Tombo), Debbie Reynolds y Janeane Garofalo.

Y esta última noticia como mera curiosidad. El **manga** de Monkey Punch **Lupin III** cuya serie de animación fue parcialmente dirigida por Miyazaki y Takahata puede ser llevada al cine según rumores. El actor que hará el papel de Lupin será... ¡¡¡Jim "Ace Ventura" Carrey!!!

BRAHMA

SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA '98

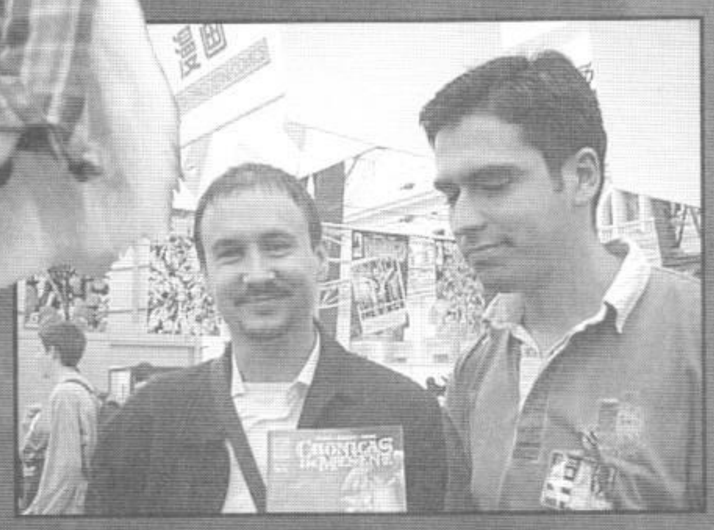
por Armando Vila

Esta vez no hizo tanto calor, no jugaban el Barça contra el Madrid y no vino tanta gente. Esta sería una manera como cualquier otra de resumir lo que ha sido la última edición del Salón del Comic de Barcelona pero quizá fuera un pelín simplista por lo que pasaremos a desvariar más ampliamente sobre el tema.

De entrada hay que dejar bastante claro que el Salón del Comic ha ido "eliminando" poco a poco la escasa relación que hubiera podido tener con el manga. La creación del Salón del Manga ha provocado una especie de separación quirúrgica definitiva entre géneros y el Salón del Comic parece lejos de plantearse hacer exposiciones sobre temas japoneses o de incluir entre sus invitados a autores nipones. Este comentario sobre la situación actual no pretende ser crítico, al fin y al cabo si algún aficionado al manga se quejara de esta situación cometería una grave injusticia, el manga es el único género de comic que tiene un Salón propio y consolidado en nuestro país y eso no sería posible si Ficomic no hubiera apostado por ello. Personalmente el tema me preocupa más a nivel de aficionados. Sigue dándome la impresión que la gente prefiere seguir creando grupos o bloques de lectores que se limitan a leer un tipo u otro de tebeo. Un tremendo error que le está haciendo mucho daño al mundo del comic y, especialmente, al manga y al tebeo español. Pero la cosa es difícil de solucionar, sobre todo si tenemos en cuenta que dentro del mismo manga hay quien aun intenta separar aficionados del manga de aficionados a *Dragon Ball*... en fin.

Una vez tenemos claro que el Salón tuvo más bien pocos acontecimientos relacionados con el manga vamos a echarles un vistazo de más de cerca.

Para empezar los poquitos actos oficiales que tuvieron algo que ver con el mundo del manga fueron la puesta de largo del Club para aficionados que ha vuelto a organizar Manga Films con la ayuda de Promovip y la presentación del Salón del Comic de Madrid . Os preguntaréis porqué hay relación entre el Salón de Madrid y el manga, pues muy sencillo, para empezar espero que el manga tenga un peso importante en ese Salón y además el encargado de diseñar la mascota y de realizar el primer cartel ha sido Carlos Javier Olivares (*Boum*, *Desafío*), una buena noticia para los aficionados al manga español. En lo que se refiere al Club Manga poco que decir. En principio nacen con la idea de hacer olvidar la primera intentona y mejorar en mucho la oferta que se hacía entonces. De momento el club se ha movido estratégicamente para acercarse lo más posible al aficionado a través de las revistas del medio, una maniobra que Manga Films lleva bastantes meses haciendo. Ahora queda por ver el resultado del Club, pero sería muy positivo que una iniciativa de este tipo cuajara y unificara un poco el mundo del fandom que buena falta le hace. Curiosamente fue la presentación de novedades de Manga Films una de las pocas que tuvo una relación directa con el mundo del anime o el manga y



Sobre estas líneas tenemos a algunos de los autores que se pasaron por el Salón. En la primera están David Ramírez y su amigo Jordi, que le ayuda con las portadas, y abajo están Mateo Guerrero y Aure Jiménez, dibujante y entintador respectivamente, del manga *Crónicas de Mesene*. Y a la izquierda, a Fried Chicken y a Manticore. ¿A que han salido guapos?

Esta es una pequeña muestra de los stands del Salón. Había de todos los tamaños y para todos los gustos, desde el abarrotado de Camaleón, los ya clásicos de Planeta o Norma o los stands llenos de merchandiding donde podías dejarte los cuartos.

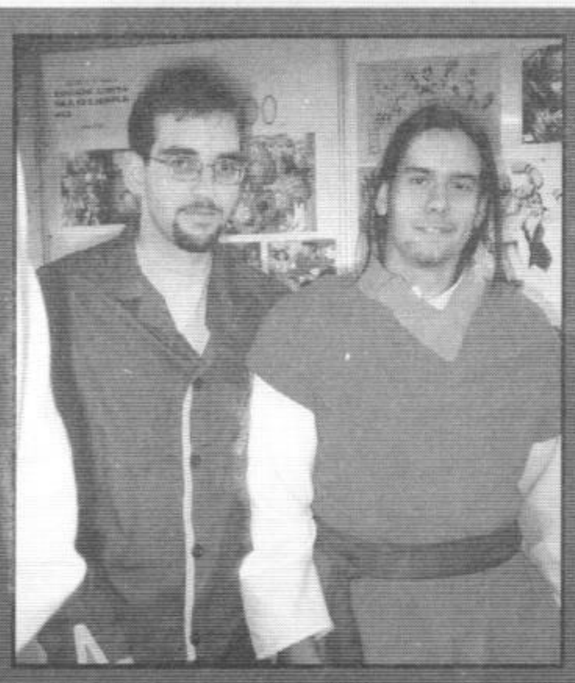
en la que se presentó una de las novedades que arrasará este 98, *Dragon Ball GT*. En la mesa se recordó que las diferentes revistas del medio y varios grupos de aficionados (como gente de la MLM con *Evangelion*) están ayudando a Manga para que los productos salgan con menos errores. Ya sabéis, si tenéis quejas concretas hacedlas llegar directamente a Manga Films o canalizadlas através del Club, prometen hacer caso. Del resto de presentaciones cabría destacar dos, por una parte la de la revista *Dokan* que ya ha publicado su segundo número y en la que Mary Molina lidió con un público más preguntón de lo habitual. La otra presentación destacable fue la del libro *Cómo dibujar manga* de Martínez Roca, un libro divulgativo relacionado con el mundo del manga, un hecho a destacar por su importancia cultural.

En lo que se refiere a las novedades os remito directamente a los listados del *Moshi* y a los avances, al fin y al cabo poca cosa más se presentó. En cualquier caso cabría destacar el manga español editado por Berserker y del cual hablamos en este mismo número en la sección de avances, en este caso más bien poco avanzado. La gente de Berserker (editores del *Mangazone*) llevan ya bastantes meses editando tebeos de autores españoles y hay que aplaudir su iniciativa con entusiasmo, desde aquí les deseamos toda la suerte de este mundo y aledaños.

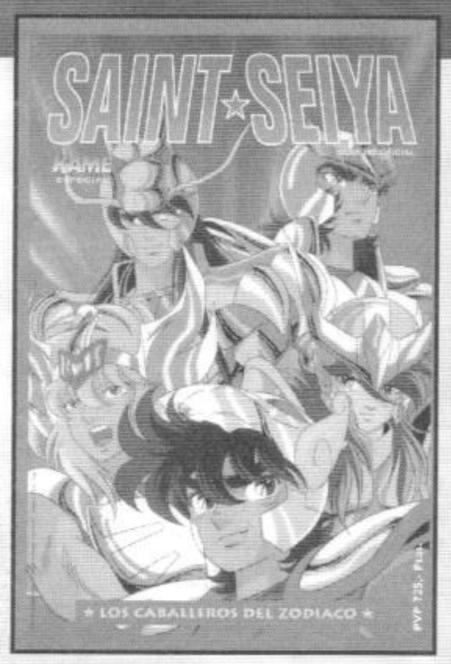
En lo que se refiere a invitados la verdad es que creo que será mejor que os compréis el *Slumberland*, *Dolmen* o *U* porque no hubo ninguno relacionado con el manga, al menos oficialmente. Eso sí, estuvieron la mayoría de autores de manga español incluidos David Ramírez (verdadero fenómeno de masas, sobre todo con las chicas) o Mateo Guerrero por poner dos ejemplos. No podíamos dejar de señalar que también estuvo Stan Lee, pero la cosa fue más bien corta y, como muy bien señaló la chica de megafonía, a poco de llegar ya se pudo oir eso de Stan ya no está en el Stand. Vamos, que Stan escapó antes de lo previsto de la convención sin que Planeta se haya dignado a dar todavía una explicación oficial del hecho.

Pero el Salón, a pesar de no tener grandes actividades relacionadas con el manga estuvo invadido de Otakus con ganas de juerga. Curiosamente, y a

Para que os hagáis una idea de la afluencia de público en esta edición del Salón, sólo tenemos que deciros que la segunda foto fue tomada el sábado a las 9:15 de la mañana, y que para abaracar toda la cola que había cuando hicimos la segunda deberíamos haber hecho cuatro o cinco fotografías y hacer un montaje. Otra de las tónicas de los salones: las colas interminables.



Aquí tenemos varios disfraces, entre los que hay de todo: desde superhéroes americanos como Lobezno, Spiderman o Conan hasta fans que se visten para la ocasión. Mención especial para Miaka y Yui, que estaban francamente bien.



pesar de no haber concurso, hubo mucha gente que se presentó disfrazada. Es más, parece que esos día debía haber un virus *Street Fighter* en el ambiente porque se llegaron a ver hasta tres Chu Lees. También hubo Ryogas, estuvo el Goku del salón del manga, tuvimos disfrazes de *Fushigi Yuugi* etc... Auque tampoco faltaron los de personajes americanos, tipo Spiderman o Lobezno e incluso alguno español como Fray Chicken. También se pusieron a la venta bastantes fanzines (de los que hablaremos en el Moshi Moshi) y se pudo ver a la gente de la MLM "buscando stand deseperadamente" y repitiendo la sentada delante de Norma del año pasado en el Salón del Manga. Esta vez la cosa tuvo mejor acogida y hasta la gente de Manga Films se unió al evento contribuyendo con el Porco Rosso que suelen exponer en ferias. Todo un logro.

Tenemos este destacado especial para los simpáticos dependientes y animadoras de Continarà, que amenizan, a su modo, todos los Salones. Las chicas le cogieron mucho cariño a nuestro Fray Chicken, pero lo de la derecha sólo tiene una explicación: los carajillos de Maria. Si es que eso de estar delante del bar...

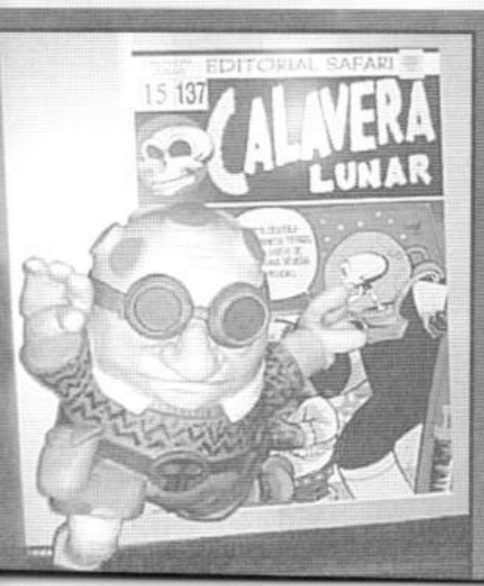
Es ella: la chica de megafonía. Es capaz de amenizar con sus comentarios inigualables cualquier Salón, y ha acabado siendo uno de sus emblemas.

Los Pikachus estaban en todas partes. Buena muestra de ello es que hasta Chun Lee adoptó uno.

También fueron interesantes las iniciativas que se plantearon entre grupos de aficionados preocupados por el manga. Por poner un ejemplo se regó con algo de fe una semilla que ya venía plantada de Madrid y que pretende hacer crecer una especie de asociación cultural que apoye al manga y el anime y lo defienda de los ataques de otro tipo de asociaciones con ganas de influir en programaciones y maneras de pensar del gran público. La iniciativa es magnífica y desde aquí esperamos que funcione y llegue a tener la influencia que pretende. También se habló de unas jornadas de manga que se pretende hacer en Madrid, de las segundas jornadas de Zaragoza, del éxito de las jornadas de Marbella o Albacete y de las enormes ganas de otros aficionados de hacer crecer este tipo de convenciones locales. La verdad es que sería magnífico que hubiera una en cada zona importante del estado. Sería muy positivo para el manga y los aficionados tendrían la oportunidad de involucrarse más directamente con su afición sin tener que desplazarse a los grandes centros habituales como Madrid o Barcelona.

Vamos, que en líneas generales el Salón no estuvo del todo mal, sobre todo si lo planteamos como un lugar de reunión en el que se aprovecha para discutir un poco sobre la situación general y se intenta buscar pequeñas soluciones para que el tebeo tenga más promoción y mayor divulgación. Ahora toca esperar el Salón del manga y el de Madrid, dos citas importantes en las que esperemos que empiezen a desaparecer las barreras entre aficionados a diferentes géneros y el fandom se unifique un poco.

Eps, casi se me olvidaba. No puedo acabar este texto sin recordar lo genial que estuvo la chica de megafonía (a la que podéis ver en una foto en este mismo artículo). La verdad es que se está convirtiendo en el emblema de los salones y se ha ganado a pulso el título de "alma de la fiesta" dos palabras impresionante.



Había varias exposiciones, por ejemplo una dedicada a Josep Toutain y otra al cómic de los superhéroes, pero la que más nos gustó fue la del amigo Albert Monteys y sobretodo los muñecos de su obra, Calavera Lunar, que tenía su propio vagón de exposición. Todas muy interesantes

T.T D- JOX

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)

MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !

✷ FINAL FANTASY ✷ DORAEMON ✷ TEKKEN ✷ YU YU HAKUSHO ✷ GUNDAM ✷

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOMOS LIDERES

SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.

AteneO
COMIC • ROL

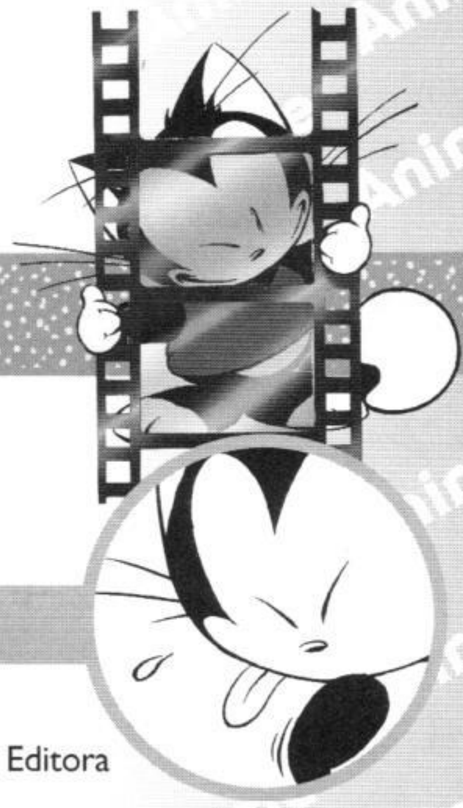
COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

mass ANIME

La Picota



NUESTROS COMENTARISTAS SON:
Núria Peris: Dibujante de *Akuma y El vuelo de Skum*// **Annabel Espada:** Coordinadora de Neko// **Ana Mª Meca:** Editora Manga de PlanetadeAgostini// **Paco Esteban:** Propietario de Tonkam BCN// **Anabelle Petit:** Correera de Planeta.

Este mes: AKIRA

NURIA PERIS

Esta película se convirtió en un mito, para mí, incluso antes de verla en Sitges, en la gran pantalla. Con una animación tan alucinante, con una escenografía tan detallada, con unos personages tan carismáticos era imposible no enamorarse de ella. Sin embargo, la última media hora de la película invita a bostezar. Eso no dice mucho a su favor.

ANA Mª MECA

Imposible juzgar la película sin pensar en lo que significa para el anime, por lo que supongo que es genial todo: la animación, el diseño, los efectos. La verdad es que hay dos peliculas en Akira: una de bandas y fenómenos paranormales y otra con la ida de olla sublime del director. Personalmente, yo me hubiera quedado muy a gusto sólo con la primera.

ANABELLE PETIT

Pos que queréis que os diga. La verdad es que la animación y la primera parte de la película son impresionantes, pero una película se ha de valorar como un todo y el final de Akira me sigue pareciendo indescifrable. Vamos, que Akira es realmente muy espectacular pero sin un final válido a la historia.

ANNABEL ESPADA

Este fue, quizás, el primer anime que vi consciente de que lo era. Tuve la suerte de poder verlo en pantalla grande y me impresionó mucho la animación, el diseño, todo en general . Pero creo que era una historia demasiado densa para condensarla en sólo dos horas, porque el final es precipitado y casi incomprensible.

Akira(Katsuhiro Otomo, Kodansha LTD, Toho Company Ltd. Mainichi Broadcasting System Inc,. Laserdisc Corporation, Bandai, Sumitomo Corp. Bakuhodo Inc. Tokyo Movie Shinsha Company)
Película de 124 minutos, aproximadamente, estrenada en Japón el 16 de julio de 1988.

...y también: MEITANTEI CONAN

Meitantei Conan (Gosho Aoyama, Shogakukan, Yomiuri terebi, TMS)
Serie de televisión que empezó a emitirse el 8 de enero de 1996 y que continúa en antena.
Película estrenada el 19 de abril de 1997 titulada *Tokei jikake no matenro.*
Película que se estrenará este verano titulada *14 banme no hyooteki.*

ANABEL ESPADA

El manga de Aoyama me encanta, es uno de mis favoritos. Y me alegré mucho de poder ver el anime. Es muy parecido al manga, historias cortas autoconclusivas, con una animación normalilla, pero... esas orejas... El diseño es tan parecido al manga original que a veces no pega. Por cierto, la música tampoco. Qué horror.

PACO ESTEBAN

¡¡Qué decir de Gosho Aoyama!, si Yaiba y Magic Kaito me parecieron divertidas y buenas, solo puedo decir que Meitantei Conan es excelente. La adaptación a la serie de TV es excelente, las historias del manga son generalmente respetadas pero algo resumidas, la animación pasable y el argumento de cada caso a a investigar muy rebuscado. Espero que algún día nos podamos divertir con los casos de Shinichi (Conan) y compañía.

ANA Mª MECA

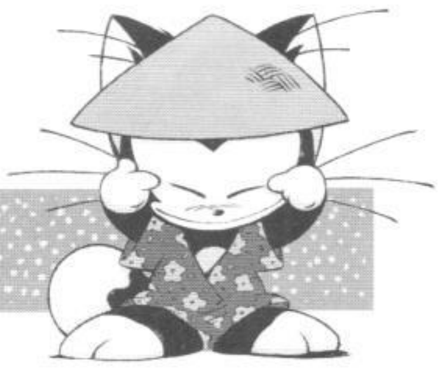
La serie consigue trasladar al anime lo que es el interés fundamental del manga: sus excelentes historias. No hay episodio aburido y como hay más acción y menos diálogos, incluso resulta más dramático. Donde la serie falla es en los personajes, pero despues de un par de episodios se lo perdonas al diseñador.

ANABELLE PETIT

Correctillo me parece la mejor manera de definir este anime. El manga es magnífico, pero la adaptación se ha limitado a trasladar la historia a la televisión sin aportar nada, ni a nivel de guión ni a nivel narrativo. Si no te has leído el manga la cosa gana, al fin y al cabo son historias con misterio por resolver, pero si ya sabes como acaba... psé.

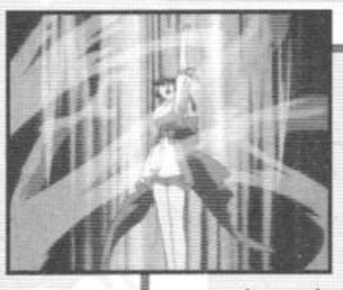
Bodrio **Tragable** **Nostamal** **Mola** **¡Putamadre!**

EN ANTENA



EL HAZARD

Hacía un tiempo que todas las series de televisión japonesas parecían haber abandonado el esquema de realizar miniseries de televisión, concentrándose en las series largas de toda la vida y en las de una temporada, de 26 capítulos. Pero con la nueva serie de El Hazard han vuelto a ese sistema con una serie de 12 episodios donde Makoto y Cia aún sigue en El Hazard y con el añadido de una nueva y preciosa protagonista. En vista que en los USA funciona bastante bien, no es descabellado que un día podamos conseguirla por estos lares.



SHIN VAMPIRE PRINCESS MIYU

Las nuevas andanzas de Miyu y su dios esclavo han llegado a su fin, al menos en las pantallas japonesas. Ha sido 25 capítulos en los que Miyu localizaba a un dios demonio, luchaba, Larva (o Amante), lo aturde o le mete una paliza según el episodio y Miyu lo devuelve al abismo. Hala.Había un par de personajes nuevos, una mujer que odia a Miyu y consagra su vida a putear a la vampira siempre que se le presenta la oportunidad, además de incluir una especie de conejo como mascota adorable.

DT EITRON

La cadena Fuji es la última que se ha sumado a eso de emitir anime por la noche. Su debut es esta serie, producida por la Sunrise y dirigida por Tetsuro Amino. Nos sitúa en el futuro, donde unos chicos especiales deben hacerse cargo de una colonia llamada Datonia. A pesar de ser humanos les impiden tener ningún tipo de emoción, y si la tienen, los borran. El prota, Shuu, intenta escapar de Datonia con sus amigos pero es el único que lo consigue. La serie, planeada para 26 episodios, narra la nueva vida de Shuu y sus nuevas amistades.

CAT GIRL NUKU NUKU

Y otra serie de 12 capítulos. La adaptación de la obra de Yuzo Takada no parecía funcionar mal en las televisiones japonesas, además de que Takada aprovechó la ocasión para volver a dibujar el manga en el Shonen Ace. Además, está a punto de salir al mercado una OVA que va a volver a contar la historia de Atsuko (ya van tres, creo). Ya que no hemos visto la serie poco podemos decir, pero el diseño era un poco más chapucero que el de las primeras OVAs y parecía que tenía una animación normalilla. En fin.

SENTIMENTAL JOURNEY

Ya por el título os podéis imaginar que no se trata de un anime shonen de lucha, ni uno de deportes. Esta serie de televisión trata diversos temas bastante románticos a través de las protagonistas, todas chicas que tiene problemas con diferentes grados de drama. Tenemos desde traumas para cantar tras haber tenido una mala experiencia amorosa hasta episodios en los que se habla de amor pasando por dramones del tipo "me queda poco tiempo de vida". Esta es otra de esas series que emiten a las tantas de la madrugada, en concreto a las dos menos cuatro.

YUGIO

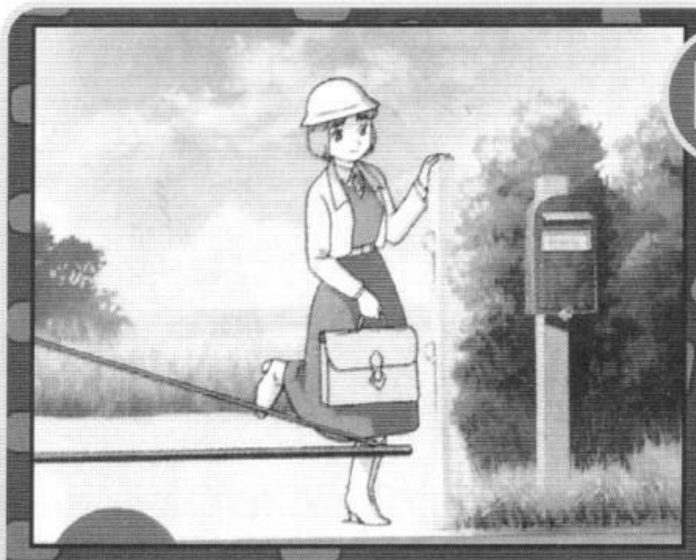
La historia de Yugio sí es un shonen con todas las de la ley. El protagonista es Yugi, el típico chico desastre con problemas de comunicación y un único amigo en su vida, una compañera del jardín de infancia. Por casualidades de la vida el chaval se convierte en jugador, y debe ir superando las diferentes pruebas que se le plantean en cada episodio. Está basado en el manga de Kazuki Takahashi y podríamos decir que es algo así como Jumanji protagonizado por un chico pelopincho. Y, naturalmente, Yugi no sólo se dedica a pasarse el juego, también se encarga de los malos.

BATTLE ATHLETESS-DAIUNDOKAI

AIC acaba otra serie, en este caso el Battle Athletess, la vida de una chica con problemas y complejos que encuentra una vía de escape en el deporte, en concreto en intentar ganarse un puesto en una competición intergaláctica de mucho nivel. Dejando de lado el aspecto "deportivo" de la cosa, la serie está centrada en la amistad y en la sana competición (y no tan sana) , para llegar a ser el número uno. Así explicado puede parecer un tostón, pero el humor salva la cosa haciendo que valga la pena.

KODOMO NO OMOCHA (EL JUGUETE DE LOS NIÑOS)

Esta serie es de lo más curioso. Al principio, y sobretodo por el título, parece muy infantil, sin interés para un adulto. Pero en el fondo trata de todos los problemas que puede tener un niño, desde abandono a maltrato psicológico. La cosa va de la vida de Sana, una estrella infantil, y de sus roces con su compañero de clase, con el que tiene una relación de amor-odio de lo más peculiar. Poco hemos visto de ella, pero vale mucho, mucho la pena.



YOKOHAMA KAIDASHI KIKO (VIAJE DE COMPRAS A YOKOHAMA)

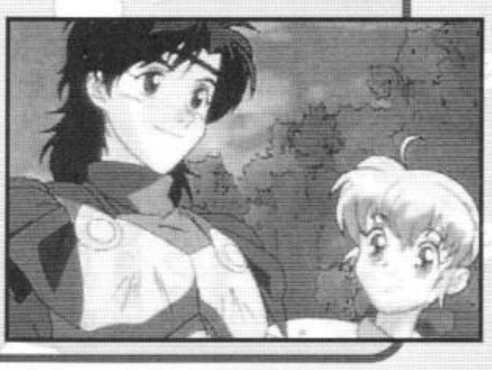
El manga en el que está basado este anime es uno de los shojos más bonitos que he visto en mucho tiempo, que sabe mezclar los sentimientos más delicados con una buena historia. a protagonista es Alfa, una robot que lleva una cafetería sin demasiada clientela que de vez en cuando va a Yokohama a comprar café y demás suministros. En uno de sus viajes Alfa conoce a Kokone, otro robot, e inician una gran amistad. No sé hasta qué punto un anime de estas carcaterísticas podría interesar a los otakus españoles, así que dudamos mucho que lo editen algún día. Lástima.

SLAYERS GURETO

Aquí tenemos la nueva OVA de Slayers, que se resiste mucho (pero mucho) a morir y sigue apareciendo derivados en el mercado japonés. En este caso tenemos una historia basada en la guerra amistosa o competición entre Lina Inverse (la protagonista absoluta), y Naga, otra hechicera, por ser las mejores magas del mundo. La cosa promete destrucción a diestro y siniestro así como mucho humor y las mareantes curvas de Naga. A pesar de que ninguna de sus series han aparecido en España ha levantado mucha expectación, pero como no editen alguna OVA...

FORTUNE QUEST L

Recapitulemos: primero se editó el manga en español, y localizamos la OVA realizada cuando el manga se editaba en Japón. El año pasado se empezó a emitir una serie de televisión que volvía a adaptar las aventuras de Trap, Pastel y Rumi en su mundo fantástico ligeramente desquiciado mientras intentan ganarse la vida como aventureros. Ahora saldrá a la venta una OVA de 26 episodios en siete entregas (impresionante). En la primera aventura deben recuperar una piedra preciosa que ha desaparecido y en el segundo capítulo usan el dicho de "quien roba al ladrón tiene 100 años de perdón" y roban a Trap, con todo el morro.



HOKAGO RENAI CLUB (EL CLUB DEL AMOR DESPUÉS DE LA ESCUELA)

La primera pista es el nombre de la distribuidora, Pink Pinneaple. ¿No os suena? Bueno, vayamos a la segunda pista. La productora tiene el sugerente título de Líbido... seguro que ahora ya tenéis una ligera idea de cuál es el estilo de esta OVA . Se trata de la adpatción animada de un videojuego que trata del amor puro. El Renai club es un lugar al que van Takeaki y su amigo Reiichi para conocer chicas. Reiichi acaba como representante del club y conoce a Sanae, una de las socias, una chica muy tímida y la protagonista de este primer tomo.

Serie de TV EMPIEZA | **Serie de TV ACABA** | **Ova ACABA** | **Ova EMPIEZA** | **PELÍCULA**

© 1995 Yuichi Kumakura. All rights reserved.

JING

de

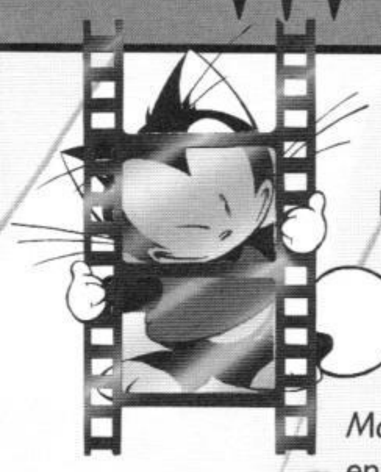
Yuichi Kumakura

MUY PRONTO CONOCERÁS AL REY DE LOS LADRONES...

NORMA Editorial

MASTER MOSQUITON

por Eulàlia Dolz



De un tiempo a esta parte el nombre de Satoru Akahori empieza a ser conocido por los aficionados españoles, sobretodo después de la publicación de los cinco primeros tomos de *Cazadores de Magos*. Pero no sólo está metido en guionizar mangas, sino que colabora activamente en varios animes muy conocidos que tienen un denominador común: los guiones alocados y los protagonistas desquiciados que hacen las delicias del público japonés.

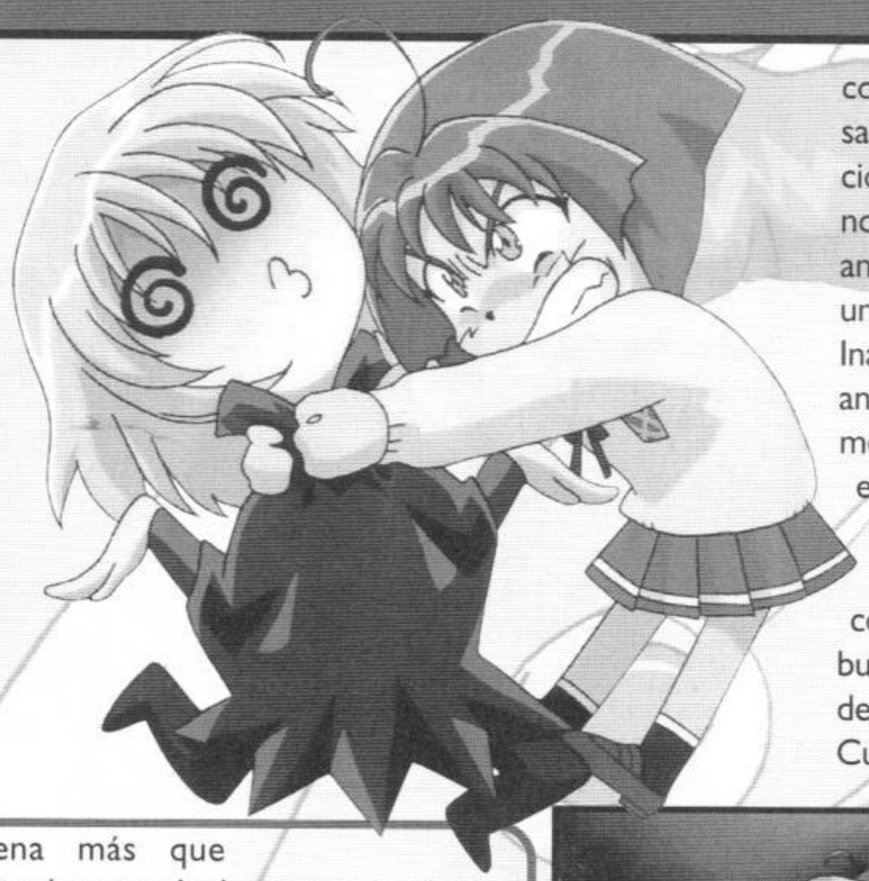
De mano de Akahori, los japoneses han podido disfrutar del anime de *Bakuretsu hunter*, *Maze*, *Lamune* y algunos más en los que colabora más o menos activamente. Pero el anime que nos ocupa este mes es *Master Mosquiton*, que realizó en colaboración con Hiroshi Nugishi, otro al que también le va la comedia desenfrenada .

Todo comienza cuando una intrépida exploradora llamada Inaho, perteneciente a una antigua familia de brujas (o magas blancas, no está muy claro), va reptando por un estrecho pasadizo en un castillo de Transilvania. Por fin llega a su destino, y encuentra lo que estaba buscando: un sarcófago. Levanta la tapa y ve en su interior un cuerpo con forma humana totalmente carbonizado y envuelto en una capa. Inaho saca su cuchillo y se hace un corte en el dedo, dejando que la sangre caiga sobre el cuerpo. Inmediatamente se produce una reacción, surge un espeso humo del sarcófago y se despierta el vampiro: Mosquiton.

Master Mosquiton, 1995© Mosquiton Project, Nihon Cromavia

Mosquiton no suele beber sangre humana, pero cuando lo hace se transforma en un monstruo sangriento al que sólo se puede detener de un modo: clavándole una estaca.

A continuación la acción se sitúa en Shangai, en los años 20. Inaho está escuchando la radio y se entera de que en Londres ha aparecido una pirámide gigante que ha sepultado el Banco Nacional y que nadie puede explicar, al menos de forma lógica. Tras unos minutos de alegría histérica, Inaho corre a llamar a Mosquiton, que pasa de ella totalmente y al que no le interesa lo más mínimo que en Londres haya una pirámide o un hipopótamo. Durante varias horas Inaho intenta convencerlo de que vayan a Londres, ya que en la pirámide se encuentra la Parte O, capaz de conceder la inmortalidad a quien la posea, y eso es exactamente lo que desea Inaho: la inmortalidad para ser por siempre hermosa para su Mosquiton. Su Mosquiton tiene otra ideas: para él, un vampiro mortal e indestructible, lo más hermoso de los humanos es, precisamente, su mortalidad y por eso no le entusiasma la idea de que Inaho lo pierda para vivir eternamente. Pero no puede verla llorar, y después del último numerito de Inaho, digno de la mejor actriz, Mosquiton acaba resignándose a ir a Londres. Para la misión necesitan la ayuda de los sirvientes de Mosquiton, Yuki y Hono, que están más que hartos de las neuras de Inaho y que no acaban de comprender cómo su amo, uno de los vampiros más poderosos, no acaba con ese estúpido



Escena más que habitual, ya que Inaho es una auténtica bruja y no le pasa nada a su Mosquiton. Hay amores que matan.

pacto de sangre y se la carga. Pero así están las cosas, por lo que suben al avión y se dirigen a Londres.

La capital inglesa está conmocionada por la misteriosa pirámide que ha aparecido en el centro de la ciudad y que es mucho mayor que las de Egipto. Por orden de uno de los generales al mando llamado Earl, cercan la pirámide e impiden que nadie se acerque usando la fuerza si es necesario. Pero una simple barrera no puede detener a Inaho, que de noche usa las habilidades voladoras de Mosquiton para acercarse a la pirámide y ponerse a buscar la Parte O. Lamentablemente les descubren e intentan acribillarlos, pero tienen un as guardado en la manga que les sacará del problema. Yuki tiene la apariencia de una niña japonesa de unos 12 años, pero puede transformarse en una espléndida mujer, lo que atrae la atención de los soldados y consigue congelarlos.

Una vez dentro empiezan a buscar la Parte O gracias a la cruz que lleva Inaho como pendiente en la oreja izquierda, que reacciona cuando se acerca a lo que busca.

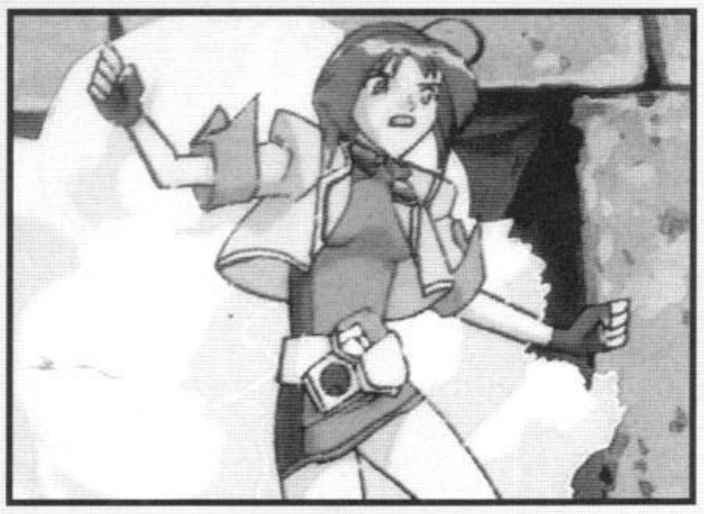
Dejemos por unos momentos a nuestros amigos en la pirámide comandados por Inaho y volvamos con Earl, el oficial del ejército inglés que parece saber más que nadie sobre la pirámide y su función en la Tierra. Por lo pronto descubrimos que no trabaja solo, sino que es el subordinado de un anciano sentado en una silla de ruedas que posee unos anillos con el mismo poder que la cruz de Inaho, esto es, detectar la Parte O. Ellos no desean encontrarla, o por lo menos ésa no es su primera prioridad. Su misión es impedir que la encuentren para que los Hoshigami (Dioses de los Planetas) se hagan con el poder y destruyan toda la vida de la Tierra. O sea, que van contra Inaho y compañía pero en el fondo son buena gente. El anciano envía a Earl a que los detenga y, sobretodo, se haga cargo de Mosquiton. Cuando los encuentra se entabla una fuerte batalla, pero él y Mosquiton son viejos enemigos y nuestro vampiro favorito sabe que ni Hono ni Yuki pueden hacerle frente mucho tiempo. Así que decide jugar su última carta, un secreto que no ha desvelado a Inaho. Coge a Inaho y la muerde en el cuello, bebiendo su sangre y transformándose en un vampiro completo. Porque resulta que Mosquiton no es un vampiro puro, sino que tiene un cuarto de sangre humana, pero al parecer cuando bebe sangre se convierte en completo... o no puede controlar su lado más violento. Tras convertirse en vampiro sangriento se deshace de Earl con una facilidad pasmosa y después se gira hacia Inaho. Pero no la reconoce o no respeta el pacto, y se lanza sobre ella dispuesto a matarla. Como un acto reflejo, Inaho coge una estaca que estaba a su lado y se la clava a Mosquiton en el pecho. Fin del primer capítulo.

Aquí tenemos a Mosquiton, Hono y Yuki en versión adulta. Yuki parece ser la mujer de las nieves y usa este ataque para congelar a sus víctimas.

Pero tranquilidad, hemos visto más y nada es irreversible en el mundo del anime. Porque, por si lo habéis olvidado, Mosquiton es inmortal, así que una sencilla estaca de madera no puede acabar con él. Inaho vuelve a realizar el pacto de sangre y al punto volvemos a tener un Mosquiton revivido y lo más importante, sin ansias de sangre. Está a punto de volver a morir en manos de Inaho, más que furiosa por que Mosquiton la haya mordido (con los golpes que le dio, seguro que se le quitaron las ganas de volver a tocarla), y

están así, en agradable "conversación", cuando la cruz reacciona y los guía hacia lo que están buscando. Pero el desmesurado entusiasmo de su capitana hace que activen la trampa que protege la Parte O y despierten a su guardiana, una esfinge bastante... eh... peculiar. Dejémoslo así. Ahora tenemos a nuestros protagonistas huyendo de la esfinge, que también es inmortal, y escapando por los pelos de morir en sus manos, ya que en vista de la situación, Inaho se lanza permite que el vampiro beba su sangre; Mosquiton se transforma y lucha contra la esfinge, echándola fuera de la pirámide, donde Earl acaba con ella. Su amo le acompaña, pero sólo intervienen para clavarle una estaca a Mosquiton y salvar a Inaho de la muerte. Ya en el tercer episodio, Inaho realiza un descubrimiento sorprendente: cuando estaban en la pirámide, luchando contra la esfinge, hubo un momento en el que llegaron a cima de la pirámide vieron en el cielo una enorme bola azul (la Tierra, lo que significa que estaban en la Luna... sin oxígeno... y respiraban... en fin). Pero hay que recordar que estamos en los años 20, y la carrera espacial estaba

Yuki y Hono, sirvientes de Mosquiton. Lo que sienten hacia Inaho es claro: están hartos de ella.



El aspecto de Mosquiton después de beber sangre es espeluznante: sus ojos enrojecen y la sangre sale de ellos formando dos regueros en su cara. Y lo peor es que es incontrolabe.

un poco atrasada. Inaho sabe que la Parte O está en la Luna, e intenta camelar a Mosquiton para que vaya volando, pero la aparición de una hermosísima mujer le quita esas ideas de la cabeza. Ella es Camille, la esposa de Mosquiton. ¿Mande? 300 años atrás, Camille le pidió a Mosquiton que le diera la inmortalidad para estar siempre juntos, y él accedió, transformándola en vampiro. Y ahora ella lo ha encontrado y quiere estar con él. Inaho está que muerde, y pierde la cabeza cuando los ve juntos, ella medio desnuda, y se dedica a perseguirlos por todo el barco y a dispararle a la gasolina... El resultado: un barco hundido, y que Camille se dé cuenta de que tiene una rival muy poderosa.

Esta adorable y hermosa mujer es otro vampiro, en concreto la esposa de Mosquiton. Era humana, pero 300 años atrás amaba tanto a Mosquiton que le pidió la vida eterna.

Éste es el final del tercer capítulo, pero lo malo es que aún nos faltan dos que no hemos podido localizar (también es mala suerte). Pero con esto ya podemos hacernos una buena idea de cómo se desarrolla la serie. Por un lado tenemos un diseño de personajes interesante, una historia bastante currada y unos personajes dignos de atención. Inaho es una chica con un entusiasmo irrefrenable y un único objetivo en la vida: ser inmortal para conservar su belleza para su adorado Mosquiton. Lo demás le importa poco o nada. Mosquiton es de un noble linaje de vampiros y tiene la paciencia de un santo para aguantar el desmesurado entusiasmo de su amiga. Y en cuanto a Yuki y Hono, hacen lo que pueden por aguantar y siguen sin comprender cómo Mosquiton la soporta. Y nosotros tampoco... ¿Será el amor? ¿O será el café?

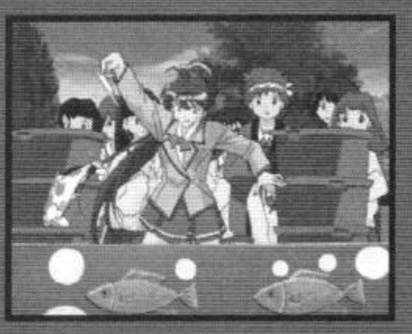
Inaho es la descendiente de una familia de hechiceras que ya habían hecho un pacto con Mosquiton siglos atrás. Su cabello rojo indica claramente cuál es su temperamento: explosivo y exigente: un auténtico bicho.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
MASTER MOSQUITON
GUIÓN:
SATORU AKAHORI
HIROSHI NUGISHI
DIRECTOR:
HIROSHI NUGISHI
DISEÑADOR DE PERSONAJES:
TAKAHIRO KISHIDA
SHOO SABATA

EL MOSQUITON TELEVISIVO

Ya que el señor Akahori está de moda y al parecer las OVAs tuvieron su éxito, Mosquiton e Inaho pasaron de la cinta de vídeo a la tele. La serie que se emitía hasta hace muy poco en las televisiones japonesas se titulaba *Master Mosquiton'99*, que hizo las delicias de los japoneses durante 26 capítulos. O quizás no, porque a pesar de tener un buen horario de emisión (los miércoles a las seis de la tarde), sólo tenía un 6,5 como ratio de audiencia. Pero eso sí, tiene muy buena pinta, con un diseño agradable y más pretendientes a los favores del vampiro.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
MASTER MOSQUITON'99
GUIÓN:
SATORU AKAHORI
DIRECTOR:
HIROSHI NUGISHI
DISEÑADOR DE PERSONAJES:
UCHI KURODA

MANGA TOY´S S.L.

¡TODO EN MERCHANDISING!

POSTERS, RAMY CARDS, FIGURAS,
MAQUETAS, HUCHAS, LLAVEROS Y TODO LO
QUE PUEDAS IMAGINAR DE TUS SERIES FAVORITAS.

¡TU TIENDA MANGA EN L'HOSPITALET!
C/ MUNS 3-5 08902 L'HOSPITALET DE LLOBREGAT
METRO STA. EULALIA (L1) TELF. 421 78 60 FAX. 421 76 13

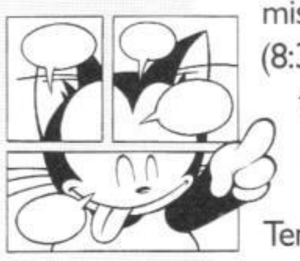
YOICHI TAKAHASHI

Por Pol Garcés

¿OLIVER ATON... ◎ TSUBASA OZORA?

EL PADRE DE LA CRIATURA

El título general de este artículo no puede ser más inspirado, porque es probable que mucho de vosotros no reaccionéis ante el título de *Captain Tsubasa,* pero sí ante *Campeones*. Somos muchos los que echábamos a nuestros padres de la tele para poder ver el episodio diario de Oliver y Benji (nadie usaba su título para referirse a ella), y poder comentar al día siguiente los kilómetros de campo que habían recorrido. No fue la primera serie deportiva que llegó a nuestras pantallas, pero como el béisbol o el voleybol no son deportes tan mayoritarios como el fútbol, no cautivó los corazones del mismo modo. Eso o que su horario inicial (8:30 de la noche, un auténtico prime-time), hizo que los niños y los no tan niños quedaran enganchados a este culebrón deportivo.



Tenemos que reconocer que, a estas alturas, explicar el argumento de la serie da risa. Y el del manga, tres cuartos de lo mismo, todos conocemos la serie y a pesar de que el manga no ha sido publicado en España un resumen no ayuda a nadie. Así que comentaremos otras cosas.

El creador de Tsubasa es Yoichi Takahashi, un japonés de 38 años que empezó fuerte, publicando *Captain Tsubasa* allá por 1981 tras realizar una historia corta sobre el mismo tema. Acabó las peripecias de nuestros amigos en 1989, que fueron recopiladas en 37 tomos.

Para variar un poco (o para ver si encontraba un nuevo filón), Takahashi probó suerte con otros deportes como el béisbol o el tenis, pero al parecer no acababa de encontrarse a gusto del todo, y como en Japón empezaba una nueva fiebre por el fútbol (por el soccer, no por el fútbol americano), decidió que si había colado una vez, bien podía colar otra. Tras una especie de prólogo que narraba un partido contra la selección holandesa empieza en 1994 *Captain Tsubasa World Youth*, con nuevos personajes, nuevos rivales... y un dibujo mucho más horroroso.

El estilo de Yoichi Takahashi no es que sea el más bonito del mundo, al menos para mí, pero su anatomía hacia el final de la serie es tan desproporcionada que da miedo. Les ha encogida la cabeza, dándoles unos hombros cuadrados que los hace parecer un armario, y además les dibuja una cintura de avispa con unas piernas dignas de *Sailor Moon*. Un horror. El estilo que tenía al principio estaba bastante más consolidado, funcionaba mejor y dentro de sus características todo era proporcionado. En los últimos tomos no. En el último, el número 18, en vez de una serie de fútbol parece una sucesión de engendros que corren con la camiseta de diversos equipos hasta que Tsubasa acaba en el Barça y su rival en el Real Madrid. Lo que son las cosas. De momento no tenemos noticias de que el autor haya empezado serie nueva, así que de momento deberemos conformarnos con la antigua. Por cierto, algunas editoriales se habían planteado editar el manga, pero por problemas con los japoneses (querían que se editara desde el principio, no sólo la segunda serie) al parecer nos quedaremos sin *Captain Tsubasa*, sea cual sea.

Dos momentos Nescafé del último tomo: cómo Tsubasa y el balón piden la mano de Sanae/Patty (¿les acompañará a la luna de miel?) y una imagen de la gran final.

FICHA TÉCNICA

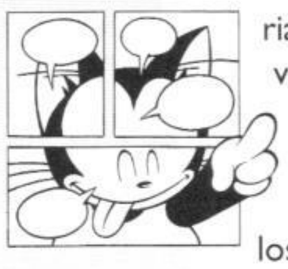
TÍTULO:
CAPTAIN TSUBASA
AUTOR:
YOICHI TAKAHASHI
EDITORIAL:
SHUEISHA
AÑO
1989

TÍTULO:
CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH
AUTOR:
YOICHI TAKAHASHI
EDITORIAL:
SHUEISHA
AÑO:
1997

Estas cuatro viñetas os pueden dar una idea muy clara de cómo ha evolucionado el estilo del autor a lo largo de las dos partes de la serie. No hay comparación.

NO SÓLO DE FÚTBOL VIVE EL MANGAKA

Durante y después de la realización de *Captain Tsubasa* (la primera serie), Yoichi Takahashi probó fortuna dibujando otras historias con el deporte de fondo. Puede decirse que este chico ha probado con casi todos los deporte populares en Japón, ya que hay que tener en cuenta que en el 81, cuando empezó *Captain Tsubasa*, el soccer no era uno de los deportes más seguidos por los japoneses. En 1988 probó suerte con *M. Jump*, una historia con el atletismo de fondo, siguiendo con *Ace* en el 89, una historia de béisbol, además de probar el boxeo para *Chibi*. Además también existe un tomo recopilatorio titulado *Boku wa Masaki* Taro (Yo soy Masaki Taro), donde aparte de una historia corta protagonizada por Taro Masaki (alias Tom Baker), se incluyen historias de esquí o basket. Unas olimpiadas, vamos.



En estas obras podemos encontrar el esfuerzo y el espíritu de sacrificio que tanto le gusta a Takahashi. Todos los protagonistas son chicos (¿será misógino?), que viven con pasión su deporte favorito y se esfuerzan en ser cada día mejores y superar a sus rivales.

Lo malo (o lo más curiosos del caso), es que todos los protagonistas son iguales. Ya no sólo nos referimos al aspecto físico de los protas, porque cada autor tiene su estilo y no tiene por qué cambiarlo. Pero aparte de que son clónicos, son lineales, todos tienen la misma personalidad sosa y ocupan su tiempo única y exclusivamente en mejorar, ser más fuertes y poco cosa más. Eso sí, este hombre es genial creando secundarios. Aunque algunos me odien por la comparación, el caso de Tsubsa es parecido al de Seiya: es el protagonista pero a nadie le gusta. Prefieren a sus amigos, que se lo curran mucho más, tienen carisma y son mucho más simpáticos. Ah, y cuando tienen una lesión abandonan el campo y no juegan en silla de ruedas. Los seguidores de Takahashi deben tener una cierta vena de sadismo para ver a sus protagonistas preferidos desangrándose o arrastrándose por el campo y encima disfrutar con ello. O tal vez, como el que sufre más siempre es el protagonista y no es muy apreciado, en el fondo se alegran de que le den de palos... aunque acabe ganando. Contra gustos...

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: CHIBI
AUTOR: YOICHI TAKAHASHI
EDITORIAL: SHUEISHA
AÑO: 1993

TÍTULO: SHOO NO DENSETSU
AUTOR: YOICHI TAKAHASHI
EDITORIAL: SHUEISHA
AÑO: 1989

TÍTULO: BOKU WA MASAKI TARO
AUTOR: YOICHI TAKAHASHI
EDITORIAL: SHUEISHA
AÑO: 1987

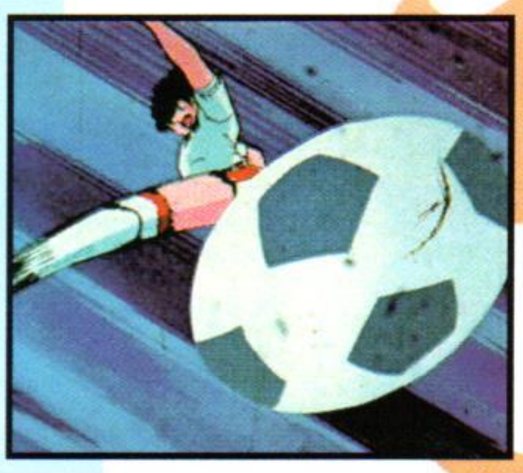
TÍTULO: ACE!
AUTOR: YOICHI TAKAHASHI
EDITORIAL: SHUEISHA
AÑO: 1990

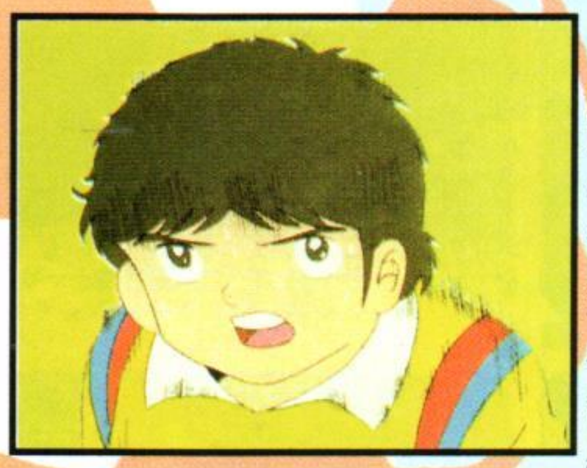
Si la evolución en del protagonista de *Captain Tsubasa* es poco menos que terrorífica (cogedlo como queráis), los protas de sus otras obras son clones del Tsubasa Ozora. El único que se sale de la norma es Chibi, el boxeador, una especie de experimento de Takahashi sin demasiada fortuna. Definitivamente, funciona mejor el otro.

TSUBASA EN LA TELE

La cosa empezaba má so menos así: "Allá van con el balón en los pies"... Así comenzaba la canción del opening de *Campeones*, el inspirado título que Tele 5 le puso a *Captain Tsubasa* hace varios años, la primera vez que lo emitieron, cuando era tan fácil encontrar anime en las cadenas de televisión y nadie tenía complejos en ver una serie de anime. Qué tiempos...

Hubo un tiempo en el que era normal que media España viera esta serie y que incluso lograra competir con los telediarios, que se emitían a la misma hora. ¿Qué fue lo que hizo que esta serie alcanzara tanto éxito? Dejando de lado la animación o el diseño (por aquella época también se emitía *Robotech,* con una calidad muy superior), la baza de *Campeones* era su guión: es un culebrón, llana y simplemente. Por mucho que lo intentaras, acababas enganchado a las desventuras del equipo del Newteam, el "fichaje" de Oliver Aton y de su amigo el balón, su enfrentamiento con el equipo de Benji y posteriormente con el resto de equipos del país, en una sucesión de encontronazos, golpes, lesiones y tiros espectaculares que muchas veces, en vez de impresionarte, te hacían llorar de risa.





Captain Tsubasa, 1983©Yoichi Takahashi, Shueisha, Asashi terebi, Doda Pro

Porque, la verdad, todo era muy irreal. No ya que hubiera chavales de diez años con ese control del balón, pero lo que era muy difícil de creer era que un crío de esa edad eligiera conscientemente destrozarse la salud, las piernas y el hombro para ganar un partido por mucho Campeonato Nacional que fuera. Eso era obsesivo. Y luego, las lesiones: había de todos los tipos, desde torceduras a dislocaciones pasando por roturas y enfermedades del corazón. Eso le da una cierta pátina de sufrimiento a la victoria final para que se vea que para conseguir algo hay que sufrir... aunque no perder un ojo, carajo.

Otro motivo de risa histérica eran las técnica sdefinitivas y las proporciones del campo. Lo de los tiros ya era de juzgado guardia: saltos por encima de la portería, chilenas, tiros demoledores a 200 kilómetros por hora, chutes combinados y encima eso, todos se quedaban mirando al capitán del equipo contrario mientras se preparaba durante tres cuartos de hora para tirar a portería en la que, naturalmente, sólo estaba el portero pra enfrentarse a su rival. Da igual que me metan un gol por chuloplaya: primero son mis enfrentamientos personales. Y sobre el campo, qué vamos a decir: tardaban casi dos episodios a llegar a la línea de medio campo, y claro, con tanta distancia les daba tiempo de recordar su vida, hacer planes de futuro, repasar la tabla de multiplicar y hacer la quiniela. Y encima regatear a quince contrarios antes de pararte diez minutos mirando al portero desafiadoramente antes de lanzarle un balón para que se reviente en el larguero. Para que luego digan que Mijatovich es chulo.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
CAPTAIN TSUBASA (CAMPEONES)

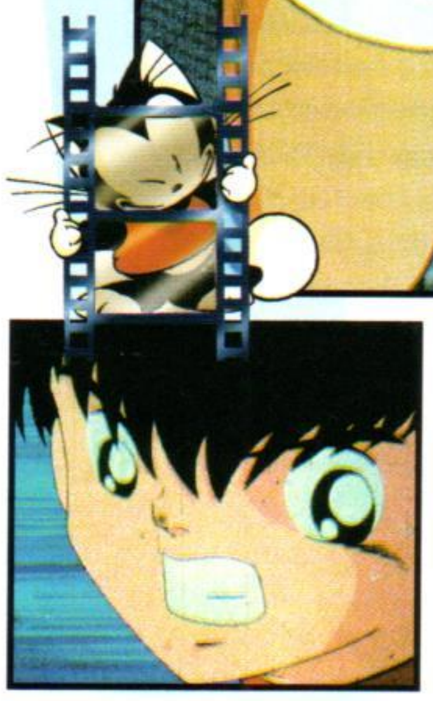
DIRECTOR:
HKUAI MITSUNOBE

DISEÑO DE PERSONAJES:
TSUREHIRO OKASAKO

PRODUCCIÓN:
STUDIO COMET

TSUBASA DE ALQUILER

OVAS Y PELIS



Cuando una serie tiene bastante éxito, es inevitable que tarde o temprano aparezca alguna OVA o serie de televisión. Ya que *Captain Tsubasa* entra dentro de este grupo, la cantidad de anime que generó nos puede dar una idea muy aproximada de la popularidad que consiguió en el País del Sol Naciente.

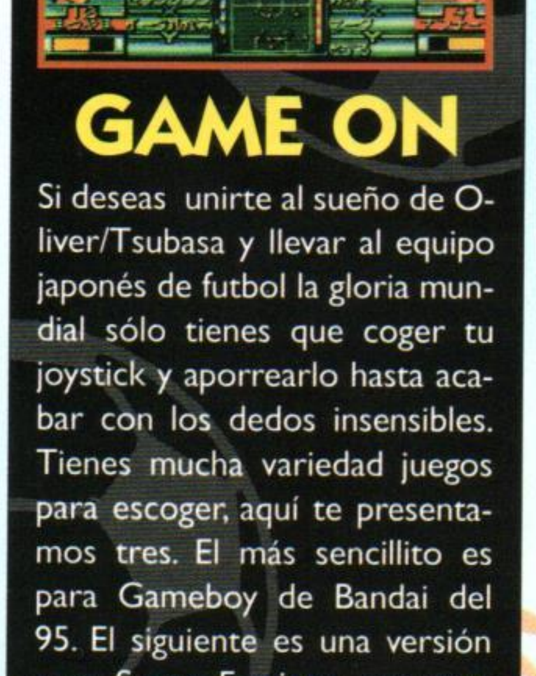
En los años ochenta, en pleno apogeo de las aventuras de Oliver.. digo, Tsubasa y sus amigos, se estrenaron cinco películas para pantalla grande con nuevas aventuras para nuestros amigos.

En 1985 se estrenó la primera película, *Captain Tsubasa Europe Daikessen* (Gran Batalla en Europa), donde el combinado japonés va a Europa para enfrentarse a la flor y nata del fútbol del viejo continente. Pocos meses después se estrenó una segunda película, *Captain Tsubasa Ayaushi!Zennihon Jr!* (¡Atención!El campeonato japonés junior), la esperada segunda parte de la primera película. Es decir, en vez de que los japoneses fueran a Europa, la selección europea va a Japón, donde juegan un emocionante partido.

Tres meses después, el 15 de marzo del 86, se estrenó *Captain Tsubasa asu ni mukatte hashire!*(Captain Tsubasa, corriendo hacia la mañana), donde no se limitan a los europeos y pasan directamente a los mejores jugadores del mundo. Esta película provocaría el estreno del cuarto film, *Captain Tsubasa sekai daikessen!Junior World Cup* (¡Gran batalla en el mundo! El campeonato mundial junior), donde asistimos al final de la historia de la película anterior, donde deben enfrentarse al mejor equipo mundial. En 1994 se estrenó en el Jump Anime Tour una película especial conmemorando las aventuras de Tsubasa y cía, una especie de remake de esos que tanto les gusta a los japoneses.

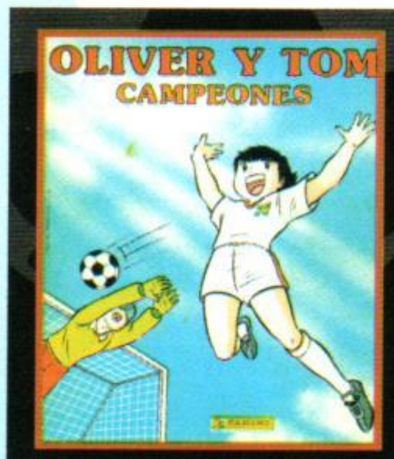
Pero no sólo editaron películas, sino que también hay 13 OVAs que adaptaban los últimos tomos del manga, trasladando a los japoneses a París para enfrentarse a los más mejores equipos del mundo (otra vez). En sus partidos contra Alemania Occidental (aún no había caído el muro), Argentina, Italia, España. etc. La final es, naturalmente contra Alemania, el equipo de Karls Heinz Schneider(¿DS juega a fútbol?), que tras una agónica batalla acaban ganando, por supuesto, y siendo los mejores.

Al menos algunas de estas películas u OVAs fueron emitidas en España como "continuación " de Campeones, así que es probable que, sin saberlo, las hayáis visto.



GAME ON

Si deseas unirte al sueño de Oliver/Tsubasa y llevar al equipo japonés de futbol la gloria mundial sólo tienes que coger tu joystick y aporrearlo hasta acabar con los dedos insensibles. Tienes mucha variedad juegos para escoger, aquí te presentamos tres. El más sencillito es para Gameboy de Bandai del 95. El siguiente es una versión para Super Famicon, con tres equipos a escoger (Zen Nihon Youth, R. J. 7 y Tai Youth). Pero juego más completo es el de Playstation del 96, clasificado como Hyper acción y combate.



EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

Estamos hablando de los inicios de Telecinco, cuando el opening de la serie se convirtió en la canción del verano. (Recordais lo de "Oliver, Benji: el futbol es su pasión...") Muchas empresas españolas divisaron un filón de oro y empezaron a saturar los kioskos con merchandaising. Había de todo: cromos, chicles, pastelitos, posters, camisetas, videos, y ¡balones con una cuerda para atarsela a la cintura! Incluso se publicó un cómic a color, made in Spain, que parecía que hubieran calcado los dibujos del televisor.

YOICHI TAKAHASHI

TSUBASA CONTRAATACA

J LEAGUE

Varios años después de que finalizaran los 152 episodios de *Captain Tsubasa*, los japoneses decicieron hacer un remake con el manga de Yoichi Takahashi, más corto, con mejor animación (habían pasado varios años) y que tiene su interés, hombre.

Fueron 47 episodios emitidos entre 1994 y 1995 en los que la mayor diferencia con la serie de anime anterior era que les cambiaban los uniformes, el diseño y poco más, pero que al menos era un poquito más realista que su predecesora.

En primer lugar tardaban menos de dos capítulos en llegar a medio campo, cosa que agilizaba increíblemente la acción, por eso de que llegaban antes ante la portería y no tenían tanto tiempo para pensar en el sentido de la vida. Después, otro dato importante es que no eran tan fantasmas a la hora de hacer tiros especiales y demás zarandajas... un momento, acabo de recordar un episodio en el que Kojiro Hyuuga (Mark Lenders, para entendernos) derribaba a balonazos un árbol milenario... olvidad lo de las fantasmadas, siguen igual e incluso las superan. Ah, y ya no llueve en cada final (por lo visto, siempre jugaban en época de monzones).

Es que, sinceramente, poco podemos deciros si habéis visto la primera serie, porque es lo mismo. Clavadito. Lo único que cambia un poquito es el final, los diez últimos capítulos aproximadamente, en los que introducen algo nuevo, así como parte del pasado de Roberto... más tripa, vamos. No se limitaban tanto a los partidos de fútbol.

Pero volvemos a lo mismo, ¿qué puedo explicar si la serie ha sido emitida en varias ocasiones? Tras su paso por Tele 5, la "descubridora" del fenómeno fútbol animado, los derechos de la serie fueron adquiridos por Antena 3, que la emite de forma aleatoria o todos los días de la semana, o los fines de semana, o en Navidad.... Como consuelo podemos decir que, al menos, se portaron y compraron los derechos de este remake en vez de pasarnos una y otra vez la misma serie. Ahora, al menos, las van alternando.

Captain Tsubasa J, 1994©Yoichi Takahashi, Shueisha, Fuji terebi, NAS

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
CAPTAIN TSUBASA J
DIRECTOR:
HIROSHI FUKUTOME
SUPERVISION:
HIROSHI HASHIMOTO
DISEÑO DE PERSONAJES:
HIROSHI KANAZAWA
TADAYOSHI OKIMURA
PRODUCCIÓN:
STUDIO COMET

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

Tuvimos ocasión de ver parte de un episodio de Captain Tsubasa J (por Antena 3) digno de Mulder y Scully. Después de los anuncios el capitulo empezó con la llegada de Oliver y cía. a la estación de tren donde tenía lugar el torneo y se encontran a los hermanos Derrick fardando por ahí. Lo curioso del asunto es que, se trataba de animación de la serie antigua. Cuando empezó el partido, de pronto, el balón, que hasta ahora había sido blanco y negro, se mutó a una pelota de diseño moderno, blanco, rojo y negro. Nuestra conclusión fue que los mismos japoneses reaprovecharon parte del episodio antiguo (en realidad, se ahorraron 10 minutos de animación, los muy vagos). Y hablando de este tema, si no sabeis que serie estais mirando solo tenéis que fijaros en el color de las pelotas (de fútbol) o en las extremidades de los personajes. En la antigua las piernas eran solo tubos, pero en la moderna se han molestado en dibujar las rodillas.

ENCRUCIJADA MAGICA

HAUNTED JUNCTION

por Minami

Haunted Junction, 1997©Nem Mukudori, Media Works, Studio Dean

Dos mangas que presenta Planeta y los dos tienen versión animada. Según los artículos de las revistas japonesas, lo calificaban de un anime de humor espiritual. La acción se desarrolla en el instituto Saito Toko, famoso por su bajo nivel académico y por la cantidad de sucesos paranormales que no paran de ocurrir. Los protagonistas son tres chicos, miembros de la asociación de alumnos que se dedican a exorcizar el instituto cada vez que algún fantasma posee a alguien o empieza a hacer jugarretas a los alumnos... es decir, cada dos por tres.

Se emitieron tan sólo 12 capítulos de la serie, pero no porque tuviera una baja audiencia, sino porque ése era el plan desde un principio, un producto a caballo entre una serie de televisión de una temporada, de 26 episodios, y una OVA; la solución una serie corta. Claro que su horario de emisión (los miércoles a las dos menos cuarto de la madrugada), no era el más adecuado para despertar las pasiones del público nipón. Y mira que es mala suerte, porque los diseños son de Atsuko Nakajima, la diseñadora de *Ranma 1/2* y *¡Estás arrestado!*, y por lo que parece la serie tenía bastante buena pinta.

Los protagonistas principales son los mismos que en la serie de televisión, Haruto, Mitsuki y Kazumi, que dedican su tiempo a librarse de los espíritus que aparecen en su escuela. Para que sea un poco más televisivo, parecer ser que han exagerado un poco la personalidad de los protagonistas para crear más situaciones extrañas. Pero para ello volvemos a encontrarnos a la encantadora Hanako (la fantasma exhibicionista de los baños, enamorada de Kazumi), a Nino kun (uno de los siete espíritus de la escuela, poseído por Sontoku Ninomiya, el legendario hombre trabajador japonés), y a Akamanto, un fantasma que siempre va enmascarado y que se pasa la eternidad preguntándole a los alumnos qué prefieren, un manto rojo o uno azul (*Akamanto* es manto rojo). En una mini entrevista sobre las dudas planteadas en *Haunted Junction*, el staff confirma que todos los episodios son completos e independientes, no hay ninguna subtrama que se vaya desvelando a lo largo de la serie, porque quieren que el interés se centre en los protagonistas. Otra de las dudas era la cara de Akamanto, porque como siempre lleva una máscara nunca se le puede ver el rostro; aunque en el octavo episodio llega Aohanten (atención al nombre, kimono corto sin solapa azul), un espíritu que llega al instituto para enfrentarse a Akamanto y desvelar su cara... que por cierto, el chico es de buen ver.

Pero la pregunta del millón es por qué Haruto no se cambia de escuela, ya que su única ilusión es vivir como un estudiante normal sin que cada dos por tres un espíritu posea a Kazumi y Mutsuki lo expulse a golpes. La razón es muy lógica, y más en un país como Japón: no le llega la nota. Tiene unas calificaciones tan penosas que no puede trasladarse, así que debe apechugar con lo que hay e intentar pasarlo lo mejor posible. Según los staff, es muy guapo, pero su cabeza no funciona bien. Qué desperdicio. En fin, parece ser que es una serie entretenida, que no tuvo demasiada promoción pero que tiene buena pinta. Los diseños ya son razón suficiente como para echarle un vistazo a la serie y, aunque no hemos podido ver ningún episodio, el que sea una serie de televisión tan corta sugiere que, probablemente, la animación sea pasable y si el guión es mínimamente parecido al del manga, estamos ante una serie a tener en cuenta. Eso no quiere decir que la veamos por estos lares algún día (no caerá esa breva), pero tal vez esté disponible en algún fansub, y al menos estaréis un poquito informados de lo que va. Al paso que vamos en cuestión de anime, es lo mínimo que podemos hacer.

Los tres protagonistas: en primer plano Kazumi, a su izquiera Mutsuki y a la derecha Haruto.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
HAUNTED JUNCTION
HISTORIA ORIGINAL:
NEM MUKUDORI
DIRECTOR:
YUJI MUTO
DISEÑO DE PERSONAJES:
ATSUKO NAKAJIMA
PRODUCCIÓN:
ESTUDIO DEAN

FLAME of RECCA

por Minami

Flame of Recca, 1997 © Nobuyuki Anzai, Shogakukan

Adivinad: ¡Exacto, el hombre de la máscara!

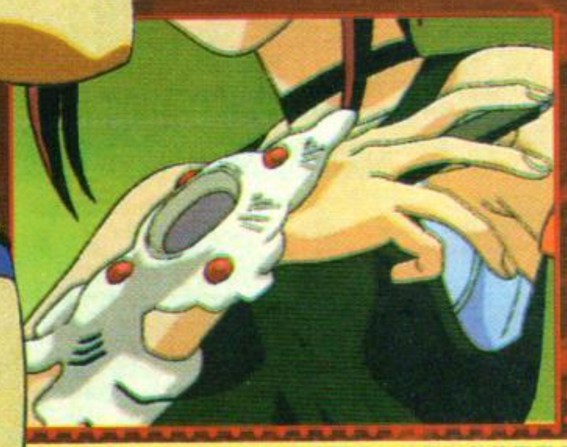
El manga de *Flame of Recca* sigue publicándose en Japón a buen ritmo, acaba de salir el tankoubon número 13, y no parece que los japoneses se hayan cansado de las aventuras de Recca y compañía. Buena prueba de ello es que desde el 7 de septiembre del año pasado empezó a emitirse una serie de televisión basada en este manga, que aún está en antena todos los sábados a las seis y media de la tarde (un buen horario). Según los ratios de audiencia de la revista *Newtype* del mes de marzo, *Recca* tiene un índice del 7%, que no está nada mal (para haceros una idea, la de mayor audiencia es *Sazae san*, un clásico, con el 25%; *Doraemon* tiene un 15 y *Detective Conan* y *Crayon Shinchan* un 20 y un 17,5 %, respectivamente); eso sí, ha ocupado un par de portadas en las revistas especializadas del medio y le han dedicado unos cuantos artículos.

El diseño de personajes ha dado más solidez al dibujo original de Nobuyuki Anzai, pero no destaca por la espectacularidad de sus diseños: no pasan de normalitos. Hay que tener en cuenta que, cuando decimos esto nos referimos únicamente al dibujo, no a la calidad de la animación, que puede ser buena o mala dependiendo del presupuesto.

Volviendo al tema principal, al anime de Flame of Recca, hay un cambio significativo que vale la pena señalar: el relevo de la protagonista femenina. En el manga es, principalmente, la princesa de Recca, la dulce Yanagi, pero parece que para la televisión su puesto ha sido ocupado por Fuuko, la amiga de Recca, que es la que acapara los artículos de las revistas. Probablemente sea porque la personalidad de Yanagi no es la más adecuada para que la gente se sienta identificada o atraída por ella. Para qué negarlo, no es de mucha ayuda. Y aún suerte que tiene sus poderes curativos, porque sino no pasaría de ser la chica del héroe, esas sufridas doncellas que sólo sirven para que las rapten y obliguen a su enamorado/protector a que vaya a por ellas y combata con el malo de turno... La función de Atenea, vamos. En cambio Fuuko es una chica de armas tomar, atrevida, valiente y luchadora y a la que, por cosas de la vida, parece que lleva una ropa fácilmente desintegrable (eso o sus enemigos se ensañan con ella). Vamos, el prototipo de chica con fuerte personalidad que les gusta a los japoneses como protagonista.

Por lo que hemos podido saber hasta el momento, basan los guiones de la serie de televisión en las historias del manga, porque de momento ya han aparecido Kagehoshi (la malvada mujer que desea matar a Recca), Tokiya (capaz de controlar una espada de agua), y el hombre de la máscara, el que rapta a Yanagi en el tercer tomo para usar sus poderes curativos. Y siguiendo con esta tónica, naturalmente, los malos del principio acaban, tarde o temprano, uniéndose a Recca y a su grupo para combatir al nuevo enemigo súper poderoso. Éste intenta, o raptar a Yanagi o matar a Recca, o simplemente pasaba por allí y no tenía nada mejor que hacer. Son bastantes quienes la comparan con *Yu Yu Hakusho*, pero a pesar de tener una estructura y un planteamiento similares no ha conseguido crear personajes carismáticos que enamoren al público: hay que tener en cuenta que uno de los protagonistas de *Yu Yu Hakusho*, Kurama, está situado en el undécimo puesto de la lista de los más queridos de este mes. Todo un logro, ¿verdad?.

Sobre estas líneas tenemos a Tokiya, con el poder del agua, y a una muñeca (o algo así, tal vez un androide), propiedad del hombre de la máscara.

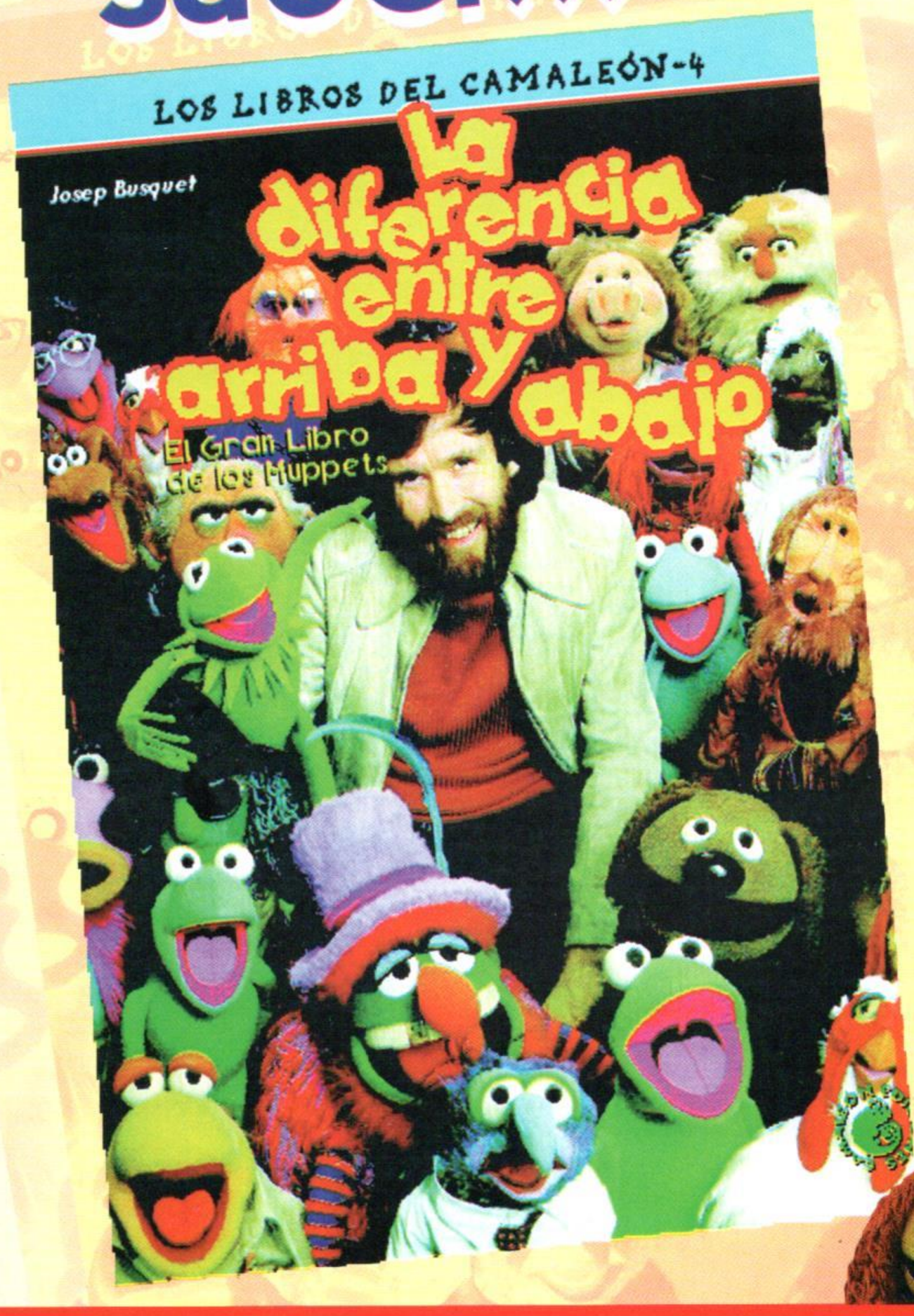


Ésta es la preciosa Fuuko, compañera de Recca, y aquí tenéis un detalle de su brazalete, regalo de Kagehoshi y fuente de su poder.

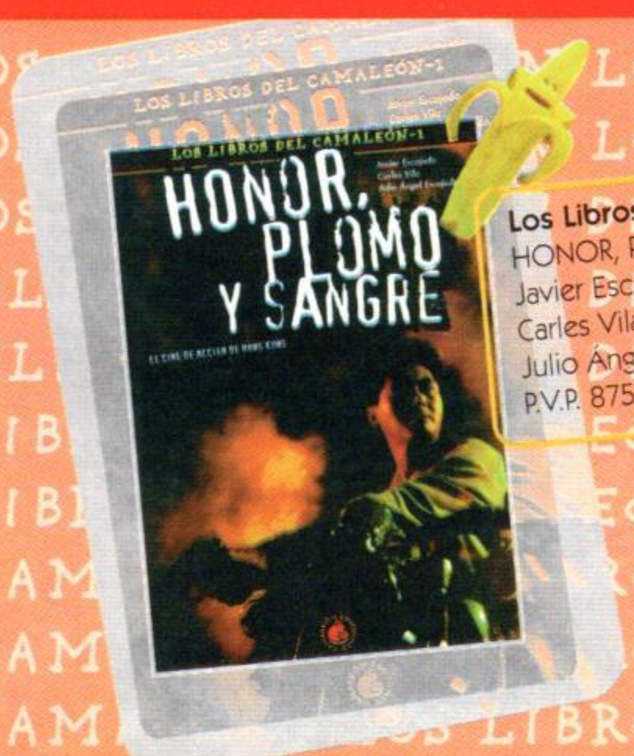
FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
RECCA NO HONOO
(EL FUEGO DE RECCA)
DIRECTOR:
NORIYUKI ABE
PLAN DE LA SERIE:
HIROSHI HASHIMOTO
DISEÑO DE PERSONAJES:
MARI KITAYAMA,
ATSUSHI WAKABAYASHI
PRODUCCIÓN:
ESTUDIO PIERROT

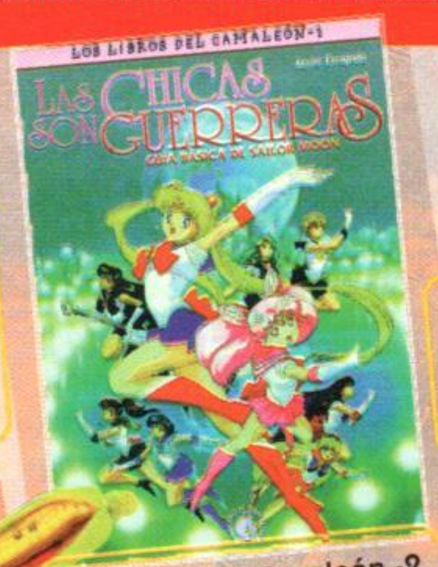
Siempre lo quisiste saber...



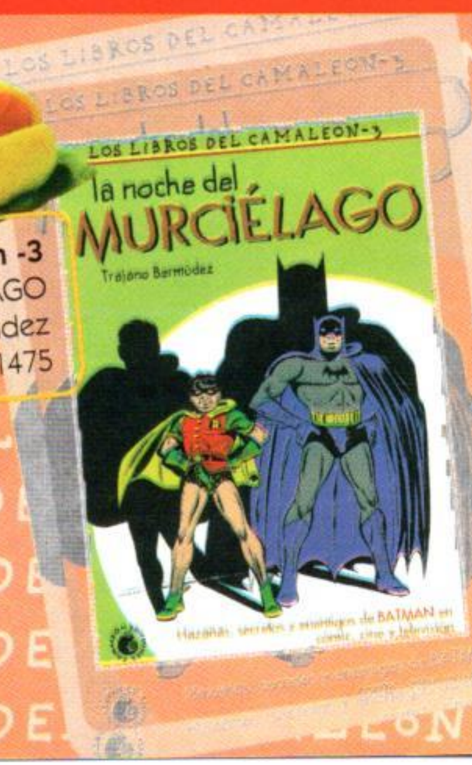
Descúbrela junto a otras famosas incógnitas en Los Libros del Camaleón.



Los Libros del Camaleón -1
HONOR, PLOMO Y SANGRE
Javier Escajedo
Carles Vila
Julio Ángel Escajedo
P.V.P. 875



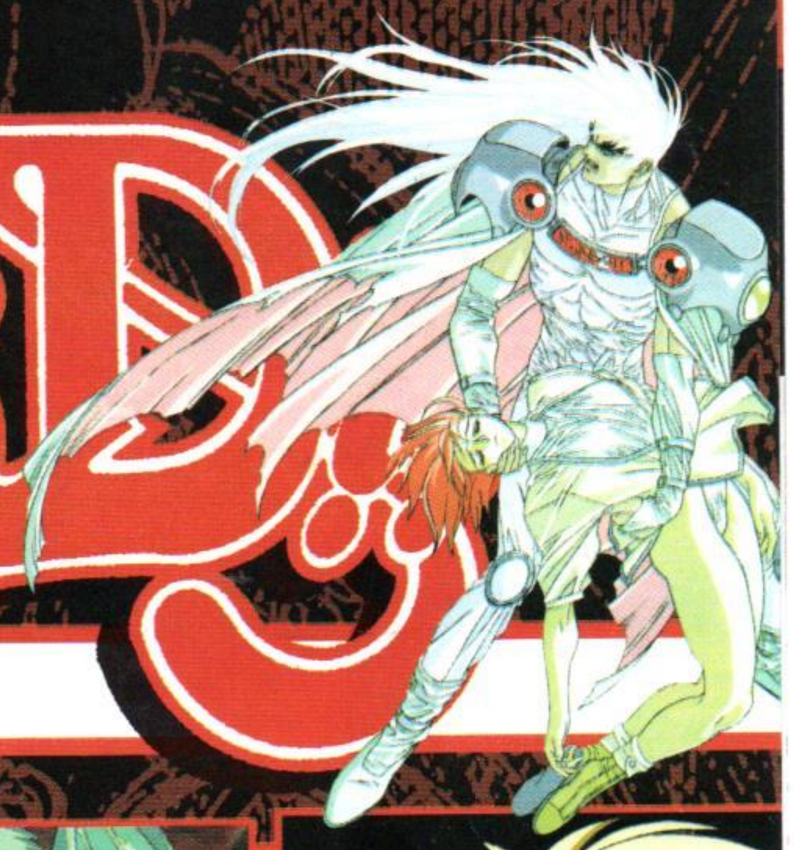
Los Libros del Camaleón -2
LAS CHICAS SON GUERRERAS
Javier Escajedo
P.V.P. 975



Los Libros del Camaleón -3
LA NOCHE DEL MURCIELAGO
Trajano Bermudez
P.V.P. 1475

BASTARD!!

por Anabel Espada



Desde que el manga de Hagiwara y su Studio Loud in School empezó a editarse en España, muchos aficionados han estado preguntando sistemáticamente para cuándo se iban a editar las OVAs de *Bastard!!* Según dicen, más vale tarde que nunca, y parece ser que Manga Video por fin se ha decidido a sacarlas al mercado para dentro de no mucho tiempo, aunque aún no han confirmado ninguna fecha.

Dejando de lado que es uno de esos temas extraños en los que nadie comprende por qué unas OVAs con tanto potencial quedan relegadas a un segundo puesto mientras editan otras cosas, el caso es que por fin podremos ver a DS en movimiento... aunque con más ropa de la que acostumbra a usar en el manga (ooooh...).

Ya que la adaptación al anime fue realizada en 1992, cuando la serie aún no había acabado (para ser francos, no ha acabado todavía), es lógico pensar que tan sólo adaptan una parte del manga, en concreto la primera parte. La historia comienza con un pequeño resumen de los sucesos que provocaron los cambios en la Tierra, así como la derrota de el gran hechicero Dark Schneider y su "desaparición" de la faz de la Tierra.

A continuación conocemos a la hija del gran sacerdote de Metalicana, Yoko, y su hermano adoptivo, Lucer, que a pesar de tener 15 años aún es un niño y cuya mayor ilusión en esta vida es lavar la ropa. Pero aunque Metalicana está en relativa paz, están amenazados por los cuatro generales comandados por Karls, uno de los lugartenientes de DS, que ahora tiene todo el poder y desea resucitar a la diosa Ansarurax Dios sabe para qué.

Cuando las fuerzas del bien vencieron a la diosa, la sellaron en un lugar del que no pudiera escapar y entregaron los cuatro sellos a la custodia de los cuatro reinos para que lo protegieran e impidieran la resurrección de la diosa. Pero hasta el momento, Karls ha ido consiguiendo los sellos y tan sólo le falta uno, el de Metallicana, así que concentra todos sus esfuerzos en adueñarse de él. Atacan el castillo usando bichos tan monos como orcos, golems, y demás fauna fantástica, hasta el punto que sólo hay una salida: que Yoko realice un rito mágico secreto para despertar a su único salvador, el hechicero Dark Schneider, encerrado 15 años atrás en el cuerpo de Lucer, su hermano adoptivo. Tras vencer la típica resistencia de una virgen para hacer algo tan horrible (un beso de lo más casto), DS resucita y acaba cargándose al malo más que nada porque le molestó, no porque quisiera ayudar a los habitantes del reino.

A partir de aquí la cosa cambia muy poco. Primero Gara, el maestro de los samurais, decide raptar a Yoko para atraer a DS, al que considera un traidor. Pero claro, sin Yoko la resurrección del mago negro es algo complicada y como parece que en Metalicana hay ausencia de vírgenes, la princesa Shila se "sacrifica" para salvar a la sacerdotisa, sin que tenga nada que ver su creciente atracción por el mago. Pues nada,

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
BASTARD!!
DIRECTOR:
KATSUHIKO AKIYAMA
GUION:
HIROSHI YAMAGUCHI
DISEÑO DE PERSONAJES:
HIROYUKI KITAZUME
PRODUCCIÓN:
PIONEER

Bastard!!, 1992©Kazushi Hagiwara, Shueisha, Pioneer

que van a la fortaleza de Gara, donde DS se hace con el control de la espada mágica y vence a su antiguo compañero, que se une al grupo. Ahora le toca el turno de enfrentarse a la Reina del Trueno, su antigua amante, la medio elfa Nei, que primero envía a sus secuaces pero, como en vista de que si quieres algo bien hecho tienes que hacerlo tú mismo , decide enfrentarse a su antiguo amor. Si lo pensamos bien, tal vez influya el hecho de que DS se ha hecho muy amigo de sus dos subordinadas, llevándoselas primero a la cama y después a su bando, y que encima ha eliminado a Di Amante (supongo que era muy feo para intentar algo con él). Para que no caiga en la tentación, Nei tiene una uña azul que le "recuerda" que no debe traicionar a su señor y pasarse al bando de su amado Dash. El sexto capítulo de la OVA va pecisamente de eso, del enfrentamiento entre ellos y en el que Nei decide hacer caso de una vez a su corazón y amar a Dash, aunque eso le cueste la vida. A estas alturas, con el tomo 18 publicado, no creo que le importe que diga que Nei no muere, sino que se une a Yoko, DS y compañía.

Ahora que hemos hecho una mini-sinopsis del tema de la OVA (que seguro que no sorprende a nadie), vamos a comentar la animación. Vamos a ver, es una animación normalita, sin grandes o espectaculares efectos especiales, bastante correcta, y más teniendo en cuenta el año en que fue realizada (1992). El diseño de personajes es correcto, pero en redacción tenemos ciertos problemas para decidir si el diseño de DS es una mejora o un paso atrás. Es más diferente al diseño de Hagiwara, y mientras que para unos el contraste del pelo blanco y los ojos azules y rasgados es genial, otros pensamos que no lo es tanto y que queda un poco raro. En fin, no se trata de una maravilla de anime, y el guión es conocido por todos los fans de Bastard!! Pero, nos da una visión diferente y se trata de una adaptación bastante fiel que hace justicia al manga original. (Para los exigentes: el primer y el último capítulo destacan por una animación mucho más trabajada). Pero, en general ¿Qué más podemos decir? Está bien.

PRESS START!!

A finales del año 96 salió para Playstation un juego tipo RPG (Rol Playing game). Para situaros un poco nos encontramos a Dark Sneider, en la escena de opertura, el cual se encuentra el alma de Yoko prisionera dentro de una misteriosa bola. Luego D.S. recibe una iluminación mística y recupera su memoria. Y empieza el rescate de su querida sacerdotisa. Parte de las imagenes del juego son en 3D y se pueden realizar hasta 150 ataques diferentes. Mamoru Hamazu es el director de anime de esta producción de Shueisha y Zeta. Existía otro juego tipo acción y combate del pasado 94 para Super Famicon, donde varios personajes de la historia original del Kazushi Hagiwara se limitaban a pelearse entre ellos. Pero tubo menos exito

CAMPUS GUARDRESS

Todos sus fans lo saben: Hagiwara no se prodiga mucho. Aparte de *Bastard!!*, que le absorbe la mayor parte de su tiempo, no es que haya hecho muchas cosas más. Algunas ilustraciones para novelas, algún que otro manga suelto y los diseños de este videojuego que luego pasó a ser anime, *Campuss Guardress*.

En esta cinta Hagiwara colabora con Saturu Akahori, el de *Master Mosquiton*, en la creación del guión y en la supervisión del producto. ¿Y qué puede salir de semejante fusión de... gente? Pues, como es de suponer, una comedia desmadrada y delirante donde las dulces e inofensivas protagonistas no lo son tanto, llevan una ropa minúscula o con tendencia a desintegrarse. Ah, sí, el guión. Pues resulta que, una vez más, la Tierra está amenazada por unos demonios que entran a través de un portal interdimensional y la encargada de custodiarlo, Hasumi Jiino, se enfrenta a ellos. Tenemos la curiosa fusión de chicas con muy poca ropa, el humor desquiciado de Akahori y Hagiwara y además las sangrientas escenas de destripamiento de monstruos que tanto le gustan a este último. Es bastante parecido al manga que, naturalmente, es de Hagiwara, es clavadito a las OVAs, salvando los lógicos cambios de pasar del medio animado al papel. Así que ya sabéis, si tras *Bastard!!* les da por editar Campuss Guardress, ¡a por ella!

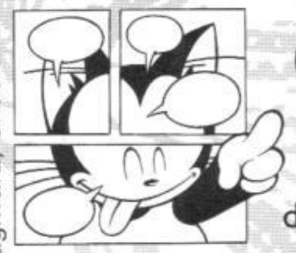
FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
CAMPUS GUARDRESS
DIRECTOR:
TOSHIHIKO YAMAGUCHI
GUION:
SATORU AKAHORI
PRODUCCIÓN:
PRODUCTION IG

Campus Guardress, 1994©Shueisha, Production IG, Victor Entertaiment

Ha pasado esto ¿no?!!

GUIA DE TOMOS (1 al 18)



Bastard!!, 1998 ©Kazushi Hagiwara, Shueisha

Cuando nos planteamos realizar este artículo central de *Bastard!!*, nos dimos cuenta de que ante todo, deberíamos hacer un pequeño resumen de lo que ha pasado hasta el momento para que los que no sois habituales de la serie sepáis un poco por dónde van los tiros. Así que dicho y hecho, vamos a intentar condensar lo que ha pasado hasta ahora de la forma más coherente posible.

Lo primero es que Dark Schneider fue sellado en el cuerpo de un recién nacido, Lucer Renlen, al que el gran sacerdote de Metalicana adoptó para tenerlo controlado. Su hija es la única que conoce el método para despertarlo, pero sólo en caso de necesidad. Cuando Karls, antiguo lugarteniente de DS, ataca el reino, Yoko se ve obligada a romper el sello para que el mago negro vuelva a la vida. Pero el incontrolable y cruel DS se ha dulcificado por los 15 años de paz y por el dulce temperamento de su otro yo, Lucer. Así que, a pesar de su mala leche y su poder, Yoko puede controlarlo, a ostias, pero de forma efectiva. La noticia de que Dash está vivo y encima con Metalicana, hace que tanto Gara como Nei, sus antiguos compañeros, intenten castigar al traidor. Por otra parte, conocemos a Abigail, que ansía el poder y empuja a Karls para que consiga los cuatro sellos para despertar a la diosa. Sólo les falta uno, el de Metalicana, que destruyen en un terrible ataque en el que Dash casi muere. Dos años después, Karls encuentra a Shila y Dash vuelve a ser el mago chulo y egocéntrico que todos conocemos, así que se dirigen hacia Gloria Carmesí para impedir que le arrebaten el sello a Shila y que la diosa resucite. Pero nada, Ansurasax resucita y se revela como un ángel vengador, enviado por Dios con la misión de castigar a sus pecadoras creaciones, y se dedica a matar humanos a diestro y siniestro. Lars vuelve a su forma original, eso es, el hermano mayor de Shila para combatir contra ella. Para ayudar a Ansurasax en su tarea llegan otro ángeles de refuerzo (Hagiwara tiene el detalle de explicarnos su jerarquía basándose en su número de alas), comandados por Miguel, uno de los arcángeles superiores con la apariencia de una inocente jovencita. Los argumentos de los samurais y el sufrimiento de los humanos la hacen vacilar, y más cuando su antiguo compañero Lucifer reaparece... ¡sí, es Lucer, el mismo Lucer de Yoko!. Ahora todo es confuso: mucho ángel, cinco minutos para que Gloria Carmesí explote y lo destruya todo, sin la ayuda de Lucifer y con Yoko a borde la muerte por protegerlos a todos... y D.S. es enviado al infierno, donde conoce a una diablesa llamada Porno bastante... uhm... putón verbenero que lucha contra él usando sus... ¿técnicas? Hasta el momento, lo último que se sabía es que DS estaba en el infierno, los otros a punto de morir y los ángeles haciendo limpieza.

La base de *Bastard!!*: para que Lucer pase a mode mago negro es este virginal beso.

El reencuentro más esperado: Yoko vuelve a estar con su Lucer, ahora con su verdadera apariencia: Lucifer.

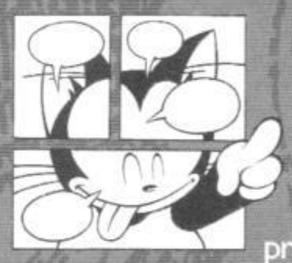
Una de las batallas con más interés del manga: DS contra Nei.

CAPITULO 0

Mientras Hagiwara y sus amigos trabajaban en lo que sería el tomo número 19 se sacaron de la manga el Bastard!! capítulo 0 que publicaron en el Shonen Jump 5-6 de 1997. La verdad es que clasificar esta historia es bastante difícil, porque unas veces parece una crónica del inicio de todo y otra de sus ida de olla.

La acción está situada en el año 199X, donde unos científicos están usando su tecnología más avanzada para acabar con un ser alado que los está atacando. A continuación vamos a un aeropuerto donde una chica, Dita, está discutiendo con sus compañeros sobre el uso de una extraña máquina que tiene en sus manos. Pero la acción cambia hacia una pareja que se está despidiendo; el chico, Tatsuro, es muy parecido a Lucer (a Lucer de mayor, claro), y se está despidiendo de su amiga-novia Yoriko. Están a punto de besarse cuando llega corriendo Mikan, Miguel vestida de colegiala, que tropieza con Tatsuro. Y la máquina se activa, haciendo que explote un avión, y que Tatsuro vea, ante sus ojos, a un ángel.

Sí, es cierto, no se entiende nada. Y no ha aparecido segunda parte y se ha publicado tal cual en el tomo 19. Es totalmente incomprensible, pero qué se le va a hacer. Es Hagiwara.



¿Qué pasa do

BREVE

Nuestro inspirado título viene del hecho que nosotros, como todos los otakus españoles que comprábamos el manga de Bastard!!, hemos asistido con mayor o menor sorpresa a la sucesión de idas de olla del autor y su interminable caterva de ayudantes.

Al principio la obra tenía una fuerte base en la fantasía heroica más tradicional, con golems, orcos y elfos, lo que unido al espectacular dibujo de Hagiwara y a su interesante guión inicial (eso de que mediante el beso de una virgen la aflorara la personalidad de Lucer o DS) hicieron las delicias de los aficionados, ansiosos de algo un poco diferente, y que cada dos meses se rascaban los bolsillos para saber qué le pasaría al mago y a la dulce Yoko. Eso durante pocos tomos, la verdad, porque la cosa pronto degeneró hacia la batalla pura y dura , donde sólo asistíamos a luchas casi interminables entre Dash y los malos, todos muy feos, o a sus conquistas entre las secuaces femeninas de Karls. Todo eso, - hay que decirlo, con un dibujo que mejoraba página tras página... cuando le daba por dibujar bien, claro, y no le ahogaban las fechas de entrega.

Después de esta fase de batallas, llega un punto decisivo en la serie, cuando Metalicana es destruida y por fin se descubre el paradero del último sello, el de Shila, que cae en un profundo sueño y la sacan de la circulación y Dash se confina en el cuerpo de Lucer para recuperarse.

Hagiwara hace que pasen dos años para que todo vuelva a empezar, y aquí es donde podríamos decir que el hilo, que habíamos seguido a duras penas hasta ahora, desaparece casi definitivamente. Los antiguos compañeros se reencuentran y se dirigen hacia Gloria Carmesí, una fortaleza de los elfos, porque parece ser que Shila ha sido localizada y van a por su sello para resucitar a la diosa. Hasta aquí se sigue una cierta coherencia. Pero Ansarurax resucita, a pesar de la oposición de los sabios de Europia, los ex-colegas de Abigail (este hombre, menos fontanero, ha sido de

SABIAS QUE

Hemos hecho lo que hemos podido y hemos intentado hacer una buena lista de las referencias al heavy metal que Hagiwara y sus colegas cuelan en *Bastard!!*. Seguro que nos faltan, estamos convencidos, pero esperamos que seáis indulgentes...

PERSONAJES

Dark Schneider: El nombre del protagonista hace referencia a Udo Dirkschneider, el cantante de *Accept* (un grupo heavy alemán).

Osborne: El nombre del primero que ataca el castillo de Metalicana hace referencia a Ozzy Osborne, ex-cantante de *Black Sabbath*.

Ansurasax: Su nombre viene de *Anthrax*, un grupo de trash metal (en la versión original la transcripción del nombre de la diosa es Anthrathrax).

Di Amante: En la versión original se le llama Di Amond, y es el vampiro un poco corto, secuaz de Karls. Su nombre viene de King Diamond, un cantante de heavy satánico. Encima Hagiwara lo "maquilló" igual que al cantante. Fácilmente reconocible.

Abigail: Es una referencia a un disco de King Diamond.

Lars: El encantador dragoncito y hermano de Shila debe su nombre a Lars Ulrich, batería de *Metallica*.

Bonjovina: El jefe de los caballeros debe su nombre a uno de los cantantes más conocidos, Bon Jovi.

Kai Han: Homenaje a Kai Hansen, ex-guitarrista de *Helloween*, ahora en *Gamma Ray*.

Ingwell Von Marmurstin: El nombre del comandante de Karls viene de Yngwie Malmsteen, un guitarrista sueco.

MacBain: El samurai amigo de Yoko viene de Niko MacBrain, bateria de *Iron Maiden*.

Bai Steve: El nombre de este samurai viene de Steve Vai, un guitarrista.

Angus Yan :Y más samurais, en este caso alusión a Angus Young, guitarrista de *AC/DC*.

Porno Dian: Esta explosiva mujer es un "homenaje" a Paul (se pronuncia Pol, como el katakana de Porno) DiAnno, ex-cantante de *Iron Maiden*.

REINOS

Metallicana : Referencia obvia al grupo *Metallica*.

Judas: *Judas Priest*, que según el propio Hagiwara es su grupo favorito.

Ayan Meide: Otro clásico, *Iron Maiden*.

Whitesnake: Otro grupo más.

CONJUROS

Condenación: En realidad se llama Damned, un grupo de punk.

Benon: Alusión a *Venom*, el grupo creador del death metal.

Striper: El conjuro de protección del padre de Yoko también se refiere a un grupo de hard rock.

Sodoma: *Sodom* en el original, hace referencia a otro grupo de death metal.

Gansuro: Quién lo diría, pero en realidad se refiere al grupo *Guns n'Roses*.

Megades: Referencia a *Megadeth*, un grupo thrash.

Deio: En realidad se refieren a Dio, ex-cantante de *Rainbow* y que también pasó por *Black Sabbath*.

Ray Bow: Homenaje al grupo *Rainbown*.

Jalowin: Lógicamente, *Helloween*, grupo heavy melódico.

Defu Reiba: Increible, pero es *Def Leppard*.

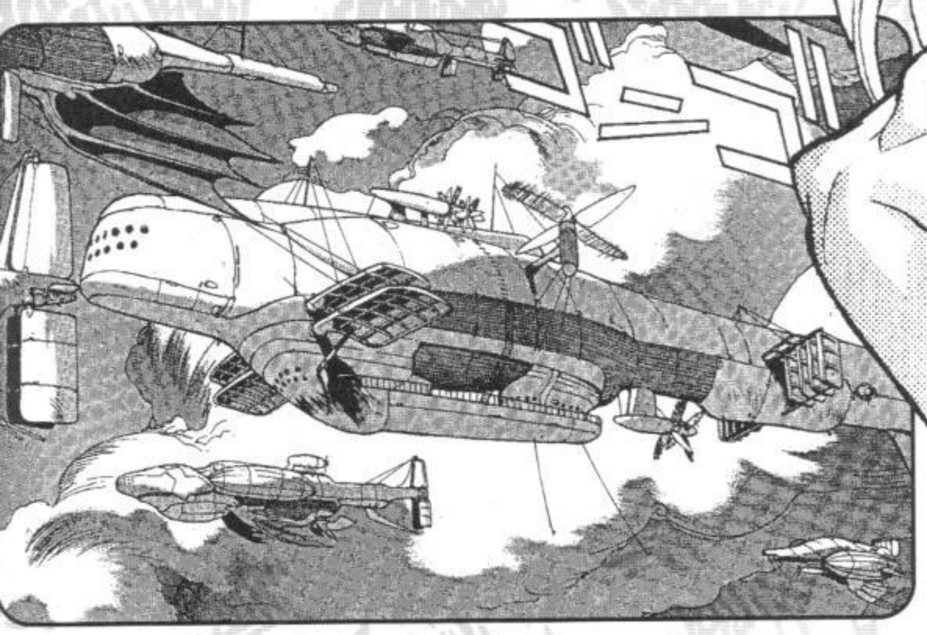
Egu Sodas: *Exodus*, otro grupo heavy.

Skid Roa: Referencia al grupo de hard rock *Skid Row*. Lo más curioso que la invocación del conjuro son los nombres de los componentes del grupo, Baku (Bach), Jiru (Hill), Seibo (Sebo) y Jiuso (Afuso).

Duosaidal Tendengia: Este es el nombre que en la versión española tiene el grupo *Suicidal Tendencies*, los teloneros de *Guns n'Roses* en el concierto

me ctor?

ENSAYO



todo), con lo que tenemos a una diosa de la destrucción desmadrada decidida a cargarse a los humanos. Karls se pasa definitivamente de bando en una escena muy épica y bonita. Es, entonces, cuando aparecen los ángeles.

Todos sabéis que Hagiwara introduce en su serie aquello que le llama la atención, encajándolo de forma magistral, en algunas ocasiones, o chapuzeras en otras. Y, como al parecer, la Biblia fue lo último que le hizo tilín, escogió el Apocalipsis y llenó las páginas de muerte, destrucción y ángeles de diseño. Aún tubo tiempo de explicar la verdadera naturaleza de Lucer, (Lucifer para los amigos) y de paso desvelar que el sexo de los ángeles es variable. San Miguel, en la serie, es una preciosa jovencita que adora a su señor Lucifer, por muy traidor que sea, y que Uriel está de toma pan y moja.

Osease, que este último tomo (el 18) es un pastiche de todas las cosas que Hagiwara ha visto en la tele desde que era un moco mezclado con la Biblia, el heavy metal y las tías jamonas. Hemos llegado a plantearnos si el repentino interés de Hagiwara por los textos bíblicos no será debido a Evangelion, pero la verdad, este hombre necesita menos del canto de un duro para convertir su obra en una paranoida, así que, por una vez, exculpemos al señor Anno y alucinemos con que "esto" sea número uno en ventas en Japón. Lo que hace un buen dibujo.

Del 1 al 4 tenemos la evolución del dibujo del autor a través de su fantabuloso protagonista, DS, y su manía en aparecer como Dios lo trajo al mundo. La evolución es... impresionante.

Montjuich del 93.

Tesura: Clara referencia a *Tesla*.

Aceptación: Se refieren al grupo *Accept*.

Ledo Zeppelion: Referencia bastante clara a *Led Zeppelin*.

Manowo: El nombre de este conjuro está inspirado en *Manowar*.

Biohazard: Otro grupo de trash metal.

CURIOSIDADES

En la portada del tomo 1, DS lleva un bastón con una extraña calavera en un extremo. Esa calavera aparece en la mayoría de portadas de los discos del grupo *Megadeth*.

En la primera página del mismo tomo, justo en la primera vinyeta, aparece un hombre armado con una espada, que también aparece en la mayoría de las portadas de los discos de *Manowar*.

En la pagina siguiente del mismo tomo (el primero es una mina), aparece un orco con un tatuaje de *Def Leppard* en el brazo.

El primer diseño de Ansurasax esta inspirado en los diseños de Giger. ¡¡Oh, una referencia que no es heavy!!

En el tomo 3, DS menciona a un tal dios Blackmou (en realidad, Blackmore), ni más ni menos que Richie Blackmore, el guitarrista de *Rainbow* y ex de *Deep Purple*.

En el tomo 5, capitulo 41, sale una viñeta con un monton de "Eddies", el bicho raro ese que sale en todas las portadas de *Iron Maiden*. De hecho, luego sale un personaje llamado precisamente Eddie que es clavado.

En el mismo tomo, al principio del capitulo 47 sale una imagen de un cementerio lleno de tumbas clavada a la portada del *Master of Puppets* de *Metallica*.

En el tomo 8 hay un intermedio titulado a pie de pagina *La oración de los guerreros* donde un niño le pide a su abuelo que le cuente una historia de verdad y no una de los libros. Esto es precisamente lo que pasa en la introducción de una canción de *Manowar*, llamada *The warriors prayer* donde se oye un diálogo entre un niño y su abuelo, bastante parecido a éste.

En el tomo 9, DS hace un "escudo de DiMaggio". Joe DiMagio es el bajista de *Manowar*.

En la primera pagina del tomo 11 hay un graffitti de Wolfsbane. En este tomo, cuando aparece Abigail, hacen una parodia de *Desafio Total*, cuando se desprende de su camuflaje.

Al principio del tomo 12, sale una viñeta donde en una pared han escrito la letra del *Have you ever needed someone so bad* de *Def Leppard*.

En el tomo 18 aparece Ikari Gendo como invitado especial (o algo así), y además se montan una parodia del numerito de presentación del genio de *Aladdin*.

Cuando en el tomo 15 Ansurasax se desvela como ángel hace la tipica pose de *Sailor Moon*. Y además, cuando Abigail saca una nueva cabeza (lo más normal del mundo, oye), lo hace como en la transformacion de Usagi.

En el tomo 17 aparecen dos ángeles femeninos llamadas igual que un episodio de *Evangelion*, *Crimen y Castigo: Abismo*.

En el tomo 11 hay una alusión a los 10 sabios de Europia, que seguramente se refiere al grupo musical *Europe*.

AGRADECIMIENTOS

Como estamos un poco pez en esto del heavy, queremos dar las gracias a nuestros asesores, Jose Miguel Alvarez, Dash, Ashura, Celtas y Optimus. Muchas, muchas gracias.

Vamos por el 19

...DE MOMENTO

La aparición del tomo 19 de *Bastard!!* en español está prevista para octubre de este año, en concreto para el Salón del Manga. Como, si lo pensamos bien, no falta mucho para que lo podáis leer en español, no voy a ser tan mala y contároslo, pero algo tengo que hacer para llenar.

Si recordáis cómo acaba el tomo 18, no esperéis encontrar una explicación coherente en este número 19. Claro que si sois seguidores de este hombre ya sabéis que la coherencia no es una de sus virtudes.

Para empezar, se supone que han pasado cuatro años desde que faltaran cuatro minutos para que la fortaleza elfa explotara con toda la gente dentro. Y no nos dicen qué le ha pasado a la gente. Al principio dices que tal vez Hagiwara se guarda esta carta para más adelante, pero qué va, aparece Mac Bain correteando por el mundo devastado, DS aparece de nuevo, con diseño nuevo, eso sí, y se monta otro rollo distinto. Nada de "voy a salvar la Tierra", o "mira lo que le has hecho a mis amigos", ni siquiera "soy Iñigo de Mendoza, tú mataste a mi padre". Un muermo, la verdad.

Recapitulemos: si habéis seguido el orden de este artículo, ya habréis leído el ensayo (o intento de ensayo) que hay un par de páginas atrás. Por lo que ahora que ya hemos leído la última entrega de *Bastard!!* podemos decir sin temor a equivocarnos que Hagiwara, si es él todavía quien hace el guión, no sabe narrar una historia. No digo que no sepa escoger temas interesantes, porque todos los que ha ido abordando a lo largo de la serie son lo suficientemente buenos para tener serie propia, pero no tiene los conocimientos necesarios (o las ganas) de hacer algo coherente o con un mínimo de ritmo. Otro fallo, porque el ritmo de este último número es caótico, no tiene coherencia interna y soluciona sus problemas de entrega haciendo *splashpages* (páginas dobles), con cuatro rayas mal hechas y quedándose tan ancho. En la revista semanal el lector puede hacer la vista gorda porque comprende la presión de entregar tantas páginas cada mes, pero que no tenga la decencia de redibujar o arreglar un poco el dibujo para el recopilatorio es una vergüenza y una tomadura de pelo para el lector. Pero da igual, el tío dibuja muy bien cuando le da la gana y hay muchos lectores a los que les gusta que el guión no se entienda (o para darse la vacilada diciendo que él sí lo entiende o simplemente por masoquismo), así que entre esos y los que lo compran por su grafismo, Hagiwara sigue siendo un autor respetado. No queremos decir que no nos guste, pero sinceramente esperábamos una continuación del último tomo , y esto nos ha dejado más bien fríos. Sólo nos queda esperar que la próxima vez nos explique algo más.

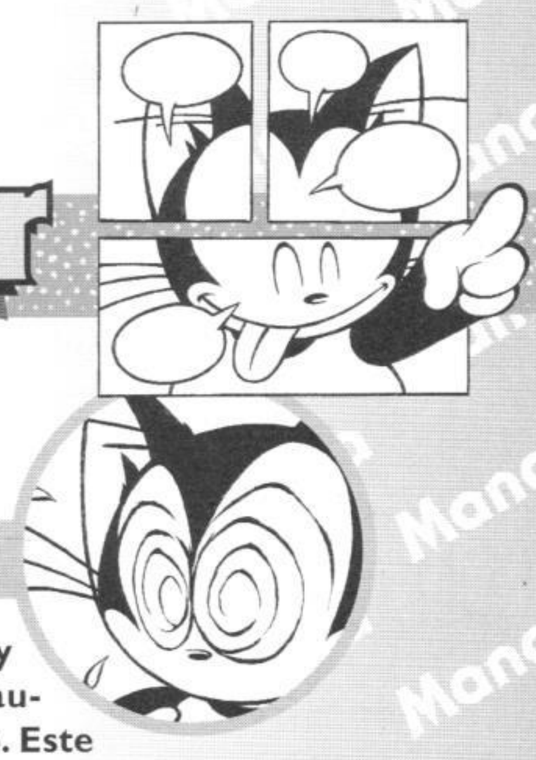
FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
BASTARD!!
AUTOR
KAZUSHI HAGIWARA
EDITORIAL
SHUEISHA
AÑO:
1998

Este encantador personaje recibe el nombre de Devil,o sea, es el demonio... o uno de ellos.

MANGA navigator

El escáner



Aquí estamos y, una vez más, estrenamos sección para esta entrada a la sección de manga. Para poderla alternar con las Confesiones del mes pasado, nos hemos sacado de la manga El escáner, un lugar donde nos dedicaremos a resaltar todas aquellas curiosidades (y errores) de los mangas que pasen por Redacción.

Así que estáis avisados, si pilláis algún gazapo o coincidencia curiosa en algún manga (ya sea español, japonés o bielorruso), decídnoslo y lo incluiremos raudos como el viento. Este mes hemos echado mano a las obras de Yumiko Igarashi, a Inuyasha y al último Jing. Que disfrutéis.

😐 El escáner está dedicado al último Jing, el número 6, donde aparecen nada más y nada menos las chicas más picantes... ¡Las Spice girls! Vivir para ver. El autor mezcla todo lo que se le pasa por la cabeza en su manga... y éste es el resultado.

😊 Rumiko tiene un estilo muy regular, ¿verdad? Pues sí, en el quinto tomo de Inuyasha lo demuestra con creces. Por causas que no vamos a desvelar, Inuyasha se transforma en humano y ... ¡Es clavadito a Ranma! El de la derecha es Inuyasha y el otro Ranma. ¿Sabríais distinguirlos?

♲ Vamos a por una especie de cross-over. A la derecha tenemos el manga de *Candy Candy* de toda la vida. Y a la izquierda...¡No!¡No es Candy! Es un manga también dibujado por Igarashi llamado la *Espada de Paros* donde, como quien no quiere la cosa, aparecen Candy, Annie, Alistair, Archie, Antoni y Terry en una bonita escena campestre. Que, por cierto, según los dibujantes de la casa se trata de una recreación de un cuadro prerafaelista bastante famoso titulado *La merienda campestre*. Un homenaje doble.

OPINIÓN

SHONEN VS. SHOJO

No sé si os habréis dado cuenta de que de un tiempo a esta parte el contenido shojo de la revista ha aumentado considerablemente. No es una pregunta, es una afirmación. Algunos lectores nos felicitan por ello mientras que otros se quejan porque la mayor parte del shojo les parece bastante tonto. Es la opinión de los lectores, y debemos intentar respetarla, aunque no puede llover a gusto de todos.

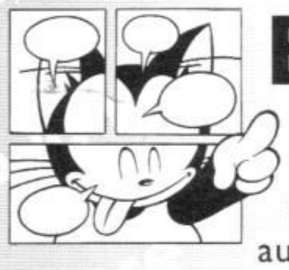
Lo que hemos notado es que casi no hay mangas shonen interesantes en el mercado japonés. Las míticas series, las que pegaban fuerte, se han acabado, y no hay otra que ocupe su lugar. Hay algunas que van escalando posiciones, como Meitantei Conan (Detective Conan), Macross 7 Trash! o Inuyasha, pero cada vez es más frecuente ver shojos puros en los primeros puestos de las listas. ¿Y por qué? Una posible razón es que los autores se han estancado, volviendo a explicar una y otra vez la misma historia, mientras que en el shojo se atreven a tratar otros temas o, simplemente, a explicar cualquier chorradita de forma amena y entreteniendo al lector. Los lectores prefieren una historia con un buen tema, un guión variado y un buen ritmo narrativo, aunque sea shojo, a interminables batallas para lucimiento de los protagonistas.

Es por eso que cuando encontramos uno que vale la pena, como Jing o Discommunication, nos lancemos de cabeza a promocionarlo pasando un poco de los demás. ¿Eso es malo? Tal vez sí, pero para no perder el norte necesitamos vuestras cartas, que nos hagáis saber qué os interesa. 🐾

Annabel Espada, coordinadora

por Eduard Pérez

MYTH WARS



En 1994 empezaron a asomarse a las tiendas especializadas las primeras historias vomitadas por unos afortunados y desconocidos autores españoles influenciados por la cultura nipona. Se trataba de obras con guiones inmaduros, con muchas páginas rebozadas de buenas intenciones pero de una calidad dudable. Este hecho planteó varios interrogantes en el mercado: si dichos dibujantes se apodarían mangakas, si estos tebeos formarían una nueva generación de cómic español y si dichos autores habían sido merecedores con la publicación de sus flojas historias pero prometedoras.

Está claro que fue una movida poco aplaudida por el público en general pero adecuada y aceptada dentro del mercado creciente de las publicaciones de cómic japonés. El manga ayudó a un público potencial muy joven a descubrir una extensa oferta de historias poco pretenciosas y entretenidas.

Pronto fueron cayendo títulos nativos como *Boum*, *Dragon Fall*, *Yogore*, *B3* (el único título que todavía continúa actualmente) bajo el sello de *Camaleón Ediciones*. Los títulos de corte erótico multiplicaron las ventas y proyectaron varios de los jóvenes autores a asegurarse un lugar en el mercado. *Glenat* partió de esta teoría con títulos como *Chichi Squad*, *Yoko* y *Sueños*.

Con el paso del tiempo aparecieron obras más coherentes y con argumentos más manejables. Se trataba de historias autoconclusivas de planteamientos modestos y estructura más sólida, como *Desafío*, *El Vuelo de Skuhm* respaldadas por la *Linea Laberinto* de *Planeta* ...

Pero no solo las editoriales de renombre se dedican a publicar autores españoles influenciado por ojos almendrados, una joven editorial valenciana se ha unido a la aventura del tebeo español, lanzando *Myth Wars*.

El formato que nos ofrecen es una mini-serie de dos numeros de veintiocho páginas. El primer número apareció en la deci-

ISABEL

Es la hermana de Eloy. Posee la gracia de pillar a su hermano por sorpresa. A sus 16 años parece tener muy claras sus preferencias.

USEER

Es un cazarecompensas de otro mundo. Tiene un asunto pendiente con Melane. Y odia que le desfiguren su cara bonita.

SISKIA

Amiga de Melane. Tiene el poder de convertirse en gato y detectar Guerreros del Caos. Pero no parece muy buena luchadora.

mosexta edición del Salón del Cómic de Barcelona.

Berserker S.L. Ediciones nos ofrece a un diecisieteañero Javier Bolado, dibujante y guionista de una historia de genero fantasía-heroica con guerreros eternos de varios mundos, de adolescentes estudiantes, chicas-gato, y cazarecompensas malvados.

Todos estos personajes acaban enfrentandose en medio de un parque de una ciudad con la intención de llevar a cabo su respectiva misión. Vaya que el final de esta pequeña batalla se revelará en una segunda entrega.

El dibujo que intenta reproducir un estilo que recuerda a personajes japoneses que recientemente hemos visto en kioscos. De los personajes se puede disfrutar de unas expresiones graciosas pero las proporciones van variando a lo largo del tebeo. Sin embargo, el tebeo posee un suave tono de humor donde el autor luce unos simpáticos superdeformeds de los personajes.

Uno de los trucos que se utiliza habitualmente para esconder errores gráficos de anatomía, del equilibrio de la página o simplemente para lucir las posturas de los personajes es el uso de las tramas mecánicas o de ordenador. Parece que con las prisas de llegar al Salón del Comic Javier no ha dispuesto de tiempo para evitar que sus páginas queden tan blancas. A lo que añadimos una tinta inexperta y sin volúmenes para postre.

Myth Wars no deja de ser una presentación de un dibujante muy joven que acaba de dar sus primeros pasos por el mundo de la narración y, puede que con poca experiencia, su debut no se vea muy lucido. No obstante, Javier a decidido empezar el primer numero dando una buena entrada a todos los personajes, presentando al lector un protagonista muy creible. Y la relación que entablan Eloy y Melane, los dos protagonistas, resulta bastante caricaturesca y amena cosa que se agradece en este primer número.

Otro asunto pendiente entre algunos de los autores españoles es la falta de fondos en sus viñetas y el pánico a las viñetas de plano general. Este autor nos ha demostrado tiene un buen sentido de la narración y constantemente situa a los personajes con unos fondos simples pero muy funcionales. Ahí está el quid de la cuestión, si con tan poca edad lograra abrirse camino y consiguiera un estilo más sólido, dentro de un tiempo este autor será harina de otro costal. Y desde la redacción esperamos ver sus próximas creaciones como autor.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
MYTH WARS
AUTOR:
JAVIER BELADO
EDITORIAL:
BERSERK
AÑO:
1998

MELANE
Es una enviada del sumo sacerdote de otro mundo para exterminar al Guerrero del Caos. No le gusta que le infravaloren.

ELOY
El prota y supuesto Guerrero del Caos. Torpe y poco sagaz, de momento no se hace merecedor de este título. Espabila, tío.

LO MEJOR
El ataque de celos que sufre el protagonista cuando se entera que su mejor amigo está a punto de liarse con su hermana.

LO PEOR
Como el prota se deja pillar por su extraña perseguidora. El pobre no sabe distinguir si una rama de un árbol es quebradiza o no.

CURIOSIDADES
Un musgo que absorbe energia, pero que no mata (¿lo habéis pillado?¡no, tomates no!)

Myth Wars, 1998©Javier Bolado, Berserker

por Minami

FLAME OF RECCA

Apesar de la presencia de algunos mangas más adultos en el panorama editorial español, es indudable que sigue siendo un género del cómic dedicado, casi exclusivamente, a los adolescentes y a los niños. Los lanzamientos suelen estar orientados hacia ese sector, así que no nos sorprende que las próximas novedades de Planeta sean algo infantiles.

En el caso de *Flame of Recca*, nos encontramos ante un cóctel de ninjas y poderes mágicos aderezado con gotitas de humor y una historia de amor peculiar. Pero a pesar de que la trama principal va de ninjas (o intentos de ninjas), que deben enfrentarse a una mujer malvada que hace todo lo posible para matar al protagonista, ése no es, ni mucho menos, el interés de este manga. Al menos el autor, Nobuyuki Anzai, se ha planteado bien la historia y ha conseguido crear unos personajes lo suficientemente carismáticos como para llevar, ellos solos, el peso de la obra.

Flame of Recca, 1995©Nobuyuki Anzai, Shogakukan

Hanabishi, un estudiante de instituto apasionado por el ninjitsu y cuya única ilusión es convertirse en un ninja. Tiene peleas periódicas con su rival, Domon, un gigantón con pinta de bruto al que suele vencer sin muchos problemas. Pero Recca tiene un grave problema: para ser un verdadero ninja necesita alguien a quien proteger, a una princesa y, claro, hasta que no la tenga no será un ninja con todas las de la ley.

La princesa escogida es Yanagi Sakoshita, una chica de su misma escuela a la que "rescató" de un pretendiente demasiado insistente. Ya que la salvó y vio que era buena chica (además de tener la asombrosa cualidad de curar cualquier herida al tocarla), hacen que Recca decida convertirla en su princesa a proteger. Lo más raro de todo es que Yanagi le deje hacer, porque la verdad es que, si bien la chica es mona, es bastante extraña, y tiene un modo de comportarse que hubiera hecho vacilar a un chico menos decidido que Recca.

Los poderes de Yanagui sirven, entre otras cosas, para realizar esta transfusión a palo seco. El único requisito es tener un grupo sanguíneo O+.

La mala de la historia es Kagehoshi, una mujer misteriosa que desea matar a Recca para conseguir su llama (se supone que su vida, o su poder), y que para ello no dudará en usar lo que sea o a quien sea con tal de conseguir sus propósitos. Durante su primer enfrentamiento, se dedicó a comprobar que Recca era realmente la persona que buscaba, aquella con una llama poderosa. Porque resulta que, en el fondo, Recca guarda un poder

El protagonista, y quien da título al manga, es Recca

El chico tiene el trauma de que su hermana fue asesinada ante sus ojos, y en vez de ir al psiquiatra se dedica a transformar a Yanagi en su hermana muerta.

Aquí tenemos a Fuuko, la amiga de la infancia de Recca.

RECCA

Es muy fuerte, es muy valiente, domina el fuego y es el protagonista. No tiene mucha personalidad pero qué se le va a hacer.

YANAGI

Aquí tenemos a la chica (nunca mejor dicho), sin peso específico aparente: un adorno bonito y que se deja raptar.

FUUKO

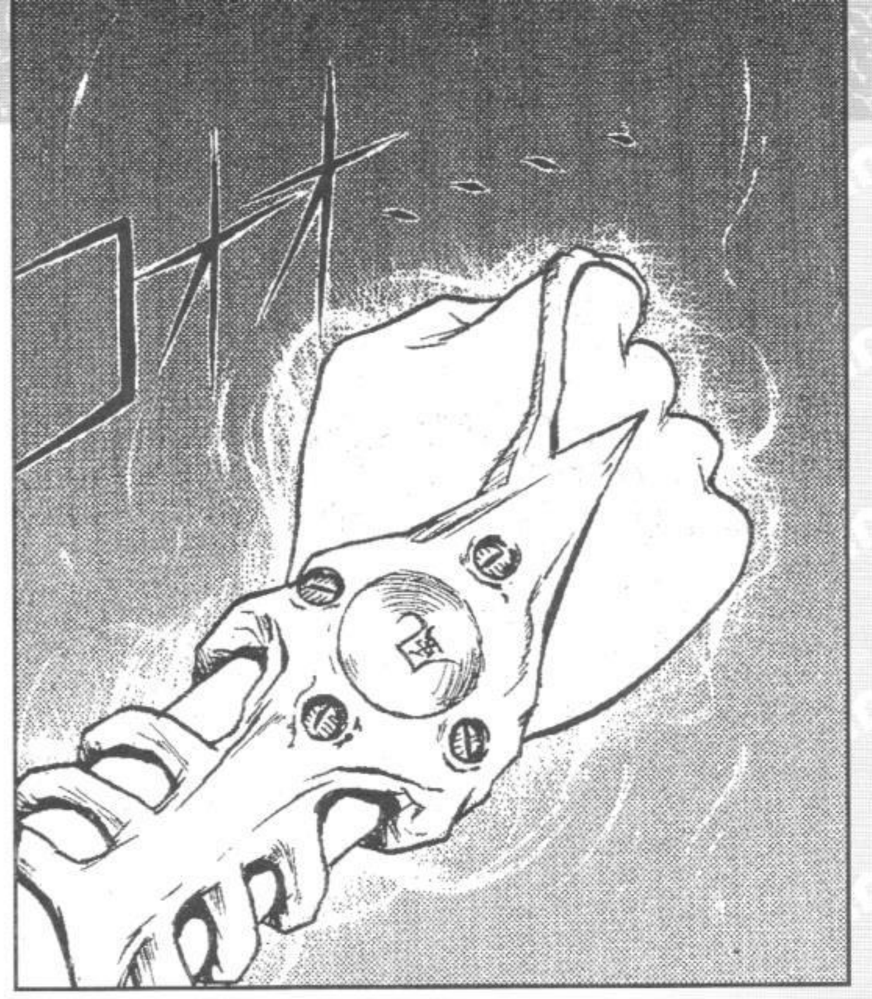
Amiga de la infancia de Recca. Juntos pasaban los días retándose para convertirse en ninjas y mira por dónde lo consiguen.

secreto, el de controlar el fuego. En vista de que ella sola no puede con él, se aprovecha del rencor de Fuuko, amiga de la infancia de Recca y también aprendiz de ninja. Tras haber sido derrotada por Recca y celosa de Yanagi, fue la presa perfecta para Kagehoshi, que le entrega un brazalete mágico muy poderoso capaz de destrozar lo que tenga a su alrededor con el poder del viento (muy adecuado, por cierto, ya que Fuuko significa niña del viento).

La batalla entre ambos es

dura, y Recca tiene todos los números para perder. Y no sólo eso, sino que Kagehoshi ha dejado fuera de combate a Yanagi, que iba en busca de ayuda y la ha dejado malherida. Pero para que todo acabe bien, el rival de toda la vida de Recca, Domon, que se hace cargo de la princesa y salva a Recca en el último instante. Ahora ya son dos contra una, a la que atacan sin cesar hasta que en un descuido de Fuuko Recca ataca con su ataque más poderoso, el brazo de fuego (literalmente), dañando el brazalete y activando el proceso de autodestrucción, que debe matar a su portadora. Pero claro, es su amiga y tal, no va a dejar que muera y la salva... aunque en el proceso su ropa desaparece y después debe aguantar bastantes golpes de sus compañeros y un interminable sermón de su princesa, nada dispuesta a que su protector sea un hentai.

Ahora que todos son amigos pueden unirse para enfrentarse a los malos que, por turnos, se van enfrentando a ellos. Primero uno que intenta separar a Recca y a Yanagi (con bastante éxito, por cierto) y después un enemigo muy poderoso que ansía el poder de curación de Yanagi. Al igual que otras series de este tipo, los que empiezan siendo enemigos acaban uniéndose al bando de Recca por uno u otro motivo, incluso Kagehoshi desvela la verdadera razón por la que desea la llama de Recca (no penséis mal), y acaba cayéndote bien. Tiene una estructura algo parecida a *Yu Yu Hakusho*, en el que los combates se sucedían tan sólo para darle a los protas oportunidad de lucirse. Pero ese parecido es bastante superficial porque, aunque usen ataque psicodélicos y se enfrenten a malos malvados, el humor salva muchas situaciones e intenta paliar tanta lucha y tanto poder especial. Hay muchos superdeformeds y chiste visuales, pero lo más divertido es el carácter de los protagonistas, raros donde los haya, que propician algunas situaciones bastante divertidas. Pero no deja de ser un manga bastante corriente, no demasiado original. Si no queréis romperos la cabeza, esto es ligerito, sin complicaciones, y avalado por el éxito japonés. Para probarlo.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
FLAME OF RECCA
AUTOR:
NOBUYUKI ANZAI
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO:
1995

DOMON
Podemos decir que su cara no es la más expresiva del mundo, siempre va con ese careto de palo, pero es un buen tipo.

KAGEHOSHI
Es oscura, es tenebrosa y encima la mala de la historia. Pero la verdad es que quiere matar a Recca por una buena causa.

LO MEJOR

Algunos de los puntos de humor están muy bien pillados y son divertidos, así como la personalidad de Yanagi (sí, algo tiene).

LO PEOR

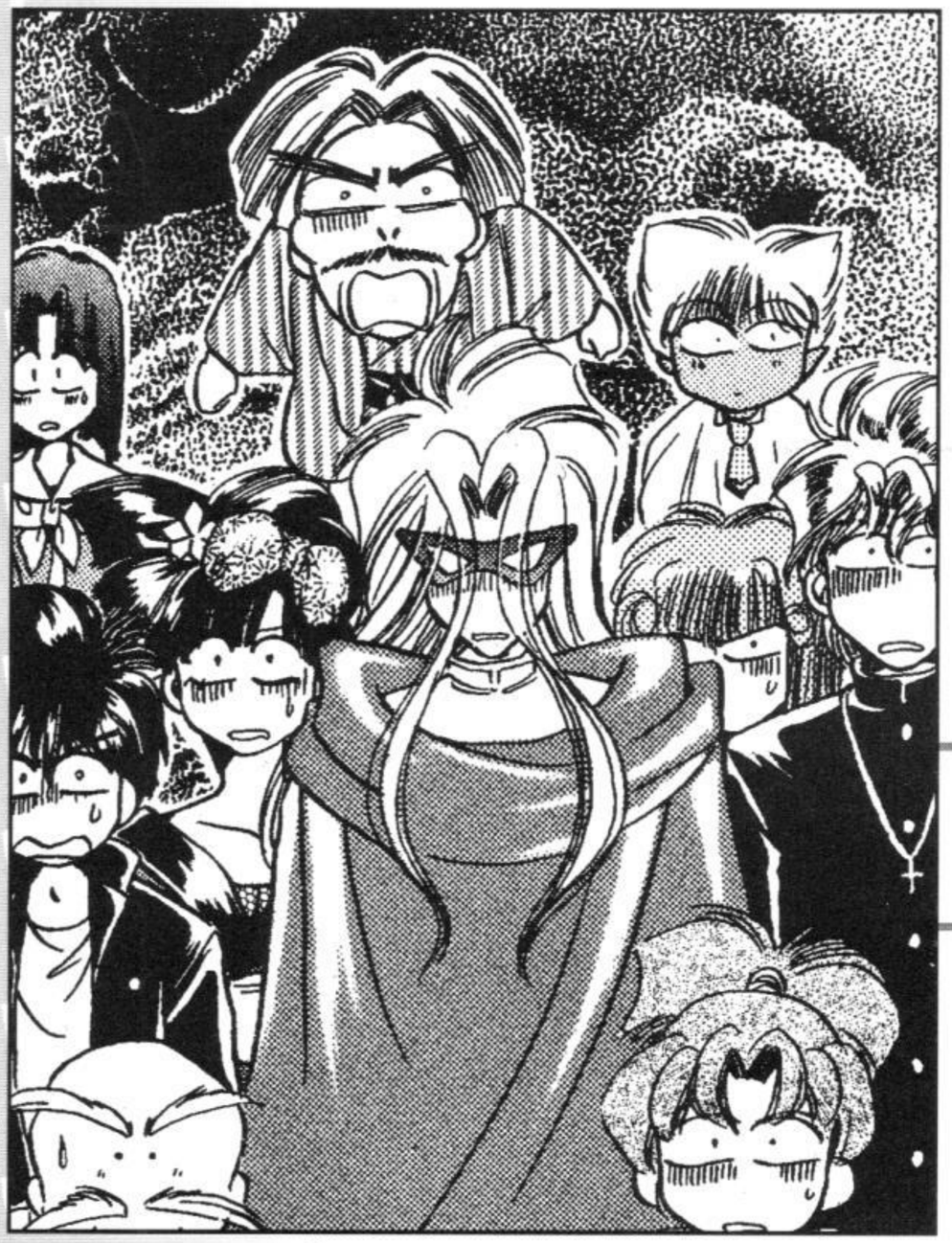
El dibujo, al menos en los primeros tomos, no destaca por su excelencia, y algunos personajes son bastante inexpresivos.

CURIOSIDADES

Al final de cada tomo hay un pequeño manga explicando las idas de olla del autor. Es curioso.

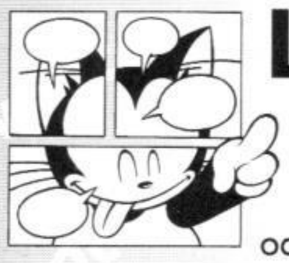
por Annabel Espada

ENCRUCIJADA MAGICA



Haunted Junction, 1997©Nem Mukudori, Media Works

Con los casos que se les presentan a estos chicos y a sus fantasmas, ésta es una imagen bastante habitual.



Los misterios parece que tienen algo que atrae a los autores de manga. En el mercado ya tenemos al *Detective Conan* de Aoyama y para octubre está previsto el *Steam Detectives* de Asamiya. Y ahora nos presenta un nuevo manga de misterio, pero esta vez, en vez de ser tipo Sherlock Holmes, es en plan *Expediente X*.

Encrucijada Mágica es el título que han escogido para este manga, porque dejar el original, *Haunted Junction*, hubiera hecho que no se vendiera por el simple hecho de que la gente no sabría pronunciarla. El formato escogido es el de Biblioteca Manga, ocho números, es decir, cuatro tomos japoneses. Es un formato adecuado, ya que el manga está compuesto por historias más o menos cortas y autoconclusivas, sin demasiada relación entre ellas (no hay ninguna subtrama a seguir, por el momento).

La historia se desarrolla en el instituto S Higashi, un lugar famoso por la cantidad de fantasmas por metro cuadrado que habitan entre sus paredes.Para que la escuela funcione más o menos bien (el más o menos es relativo, porque el nivel académico del centro es más bien bajo, tirando a malo), cuentan con un grupo de tres alumnos con poderes paranormales que pasan su tiempo exorcizando a los fantasmas. El jefe del grupo y el que, aparentemente, tiene más poderes, es Haruto Hojo, el hijo de un sacerdote católico (¿desde cuándo los curas católicos pueden tener hijos? Parece que el autor no se ha documentado lo suficiente, porque tampoco dan ninguna explicación lógica.... a no ser que se refiera a un sacerdote protestante. Aunque lo más probable es que se lo haya sacado de la manga). El segundo miembro del grupo es una chica, Mutsuki Asashi, la hija del monje de un santuario shintoísta, la encargada, en la mayor parte de los casos, de exorcizar a los espíritus que, constantemente, poseen al tercer miembro del grupo, Kazumi Ryudo, el hijo de un sacerdote budista, el chico tímido del grupo. Los tres hacen lo que pueden para mantener el orden en su escuela, manteniendo a ralla a los fantasmas habituales, como Hanako Toireno(en japonés, *Torie no* significa "del lavabo"). Comoindica su apellido, Hanako vive o se aparece en los baños del instituto, pero lo más temible de ella (o no), es que es una fantasma ninfómana, que siempre se aparece a los mortales medio desnuda y que siente más que debilidad por Kazumi, al que intenta seducir a la menor ocasión.

Otro fantasma que suele ayudarles es Akamanto Kamen (*Akamanto* es manto rojo, y Kamen máscara), un espíritu que viste un manto rojo y una máscara y con la costumbre de enamorar a las alumnas, que lo encuentran irresistible. También está Ninokun, el espíritu del hombre trabajador japonés (probablemente os suene: es una estatua que colocan en las escuelas japonesas de un hombre con libros a la espalda y que lee un libro), y también está Chiwonaminanonagasu Beethoven (su kilométrico apellido significa "la lágrima de sangre que fluye"), que naturalmente habita en la sala de música, donde de vez en cuando "deleita" a los alumnos con su música. Hay algunos fantasmas más,

HARUTO
Es el jefe del grupo de exorcistas de la escuela. Odia el lugar, pero con sus notas no puede ir a otro sitio mejor, así que se aguanta.

KAZUMI
Este chico tiene una gran desgracia: es un médium, propenso a que los fantasmas se introduzcan en su cuerpo

MUTSUKI
Hija de un monje shintoísta, siente debilidad por los chicos jóvenes (unos 12 años) y va por ahí haciéndoles fotos para su álbum. Un *lolicon* en femenino.

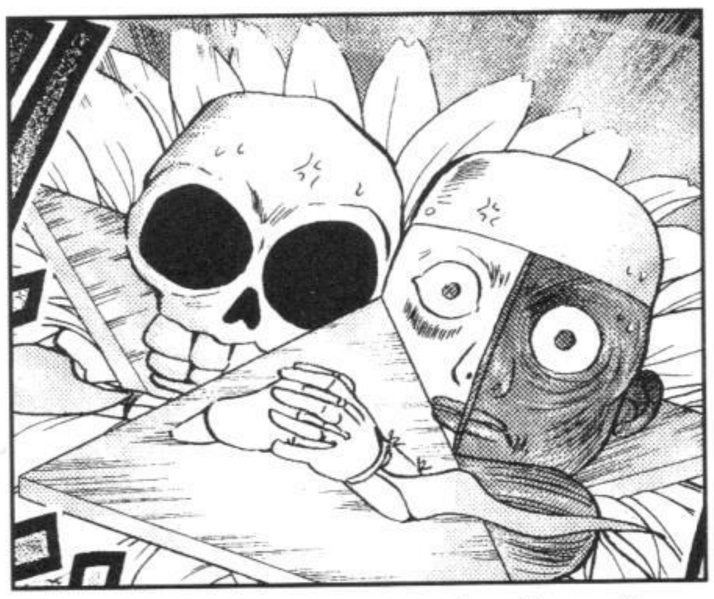
MIRA, MIRA...

KAGAMINO KAMAGINONAKANO
Es el fantasma de los espejos, siempre se aparece en ellos.. ¿No había una diosa que hacía lo mismo?

CHINOMANINAWONAGASU BEETHOVEN
El propietario de este kilométrico nombre es, naturalmente, el fantasma del aula de música.

AOHANTEN
Esta chica llega al instituto decidida a desenmascara (nunca mejor dicho), a Akamanto, pero resulta que su relación es más profunda de lo que parece...

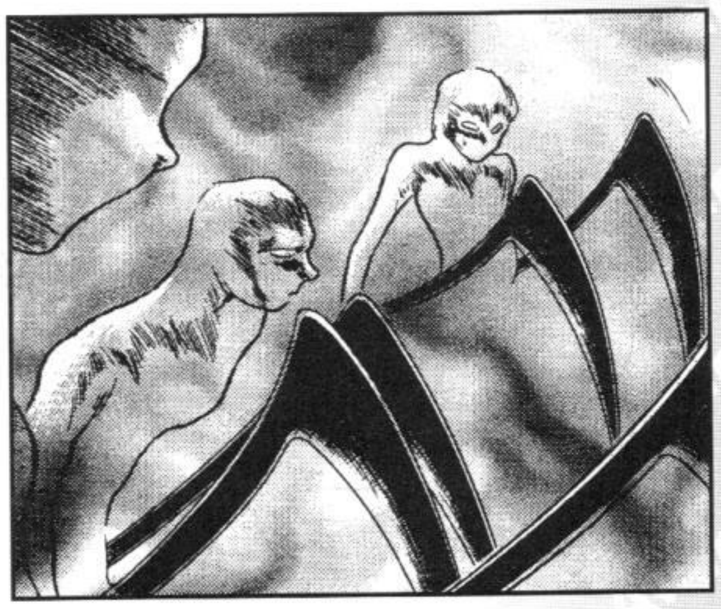
NINOKUN
Es el fantasma del hombre (o mujer, por lo que parece) trabajador japonés, cuya estatua se ve en las escuelas japonesas. Seguro que lo habéis visto en alguna ocasión



como Kagamiko Kagaminonaka (*Kagamiko es* "dentro del espejo)", Haruo & Jinkotsu, una mezcla de esqueleto y músculo muy extraña y varios espíritus más que acuden al instituto a turbar la paz o, más bien, el equilibrio que Haruto y sus amigos han conseguido.

La estructura es bastante parecida en todas las historias. Primero viene un fantasma u ocurre algún hecho inusual en la escuela, normalmente que un fantasma posea a Kazumi y Mutsuki lo eche a garrotazo limpio. Después todos se ponen mano a la obra para deshacerse del fantasma, espíritu, portal dimensional o lo que sea, aprovechandose, si es necesario, de las habilidades de sus amigos los fantasmas, en concreto del exhibicionismo de Hanako.

No se trata de una obra que pase a los anales de la historia del manga en España, pero tiene en su favor que las historias son frescas y originales, y el autor ha sabido crear una rutina fácil de seguir y con la posibilidad de añadir todos los personajes que se le ocurran, tan sólo sacándose a un par de espíritus de la manga. Además, las historias no se centran sólo en fantasmas y el mejor modo de atraparlos, sino que también los hacen trabajar para mantener su escuela, ya que les llega el rumor de que van a cerrarla si no se inscriben más alumnos, así que los espíritus, ni cortos ni perezosos, se ponen en marcha para reclutar nuevos alumnos... aunque los que tiene más éxito son Hanako con las chicas y Akamanto con las posibles alumnas femeninas. No es una gran maravilla pero tiene algunos puntos de humor que hacen que, por lo menos, valga la pena.



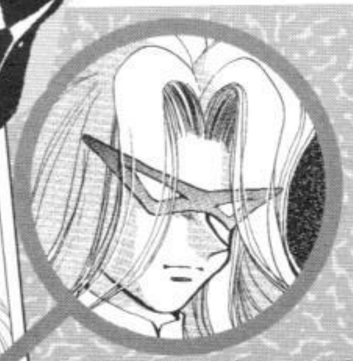
FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
HAUNTED JUNCTION
AUTOR:
NEM MUKUDORI
EDITORIAL:
MEDIA WORKS
AÑO:
1996

LO MEJOR
Los psicodélicos nombres de los personajes. Hay que tener imaginación (y morro) para llamarlos así.

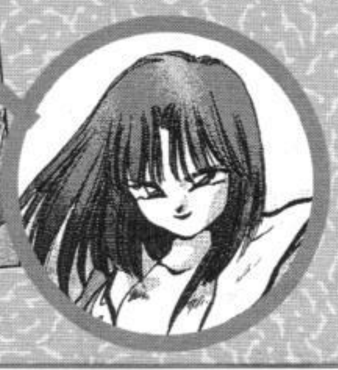
LO PEOR
Es divertido, es alegre, pero casi demasiado infantilón. Un par de temas un poco adultos no hacen daño a nadie.

CURIOSIDADES
Para los interesados en la cultura japonesa, es una buena ocasión para conocer a algunos de sus fantasmas más "tradicionales".



AKAMANTO KAMEN
Este fantasma va en plan El señor del Antifaz, y no sólo por la máscara. Trae locas a todas las chicas del instituto y no tiene problemas en camelarlas para conseguir lo que quiere

HANAKO
El apellido de Hanako ya indica dónde se aparece: en el baño. Y no sólo eso, sino que tiene la costumbre de hacerlo medio desnuda.



DOSSIER AUTOR

NEM MUKUDORI

por Annabel Espada

Hay autores para los que las palabras "temas diferentes" no parecen tener mucho significado. Éste parece ser el caso de Nem Mukudori, el creador de *Haunted Junction*. Hemos localizado un par de obras suyas en las que los fantasmas y demás fenómenos paranormales pululan por sus páginas. Del autor en sí tenemos muy poca información, porque a pesar de que tiene una obra bastante conocida (*Haunted Junction*), es uno de los autores del montón, que no acaba de destacar.

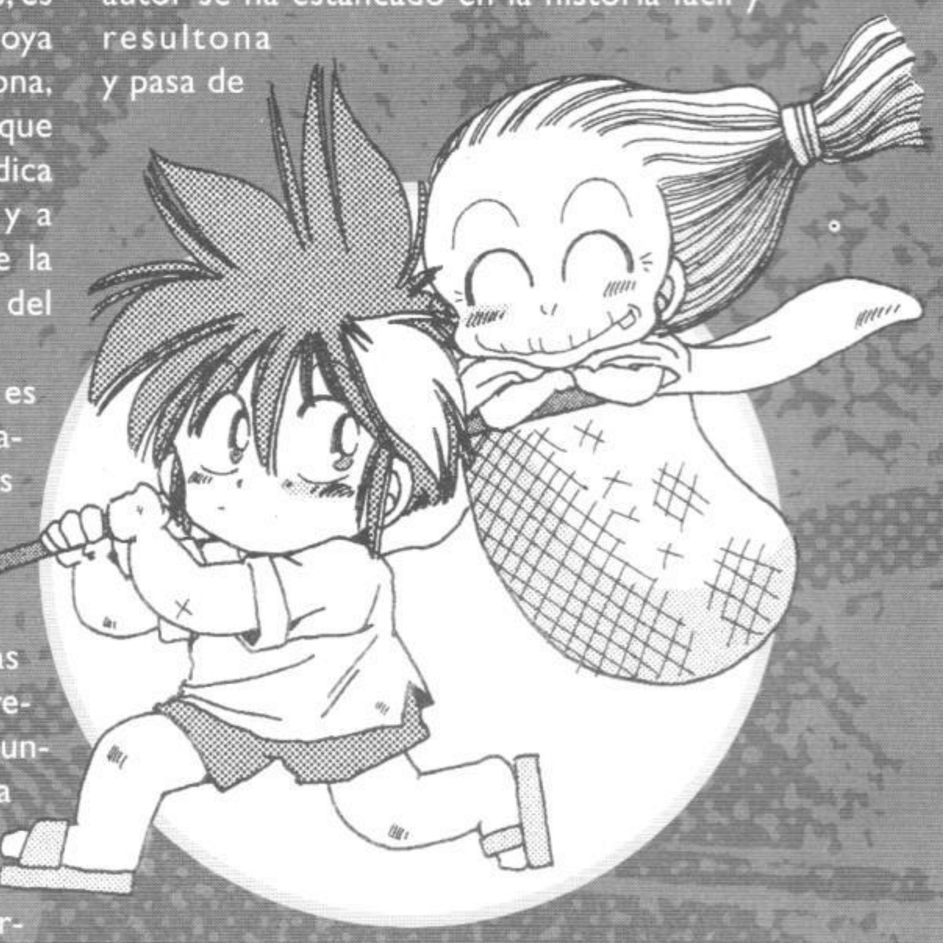
De los dos mangas que tenemos, *Mononoke ranchiki wars* (Las guerras de los fantasmas alborotadores, en traducción libre) es el más parecido a *Haunted*. Ya que fue publicado en 1994, un par de años antes que su obra más famosa, podemos suponer que *Mononoke ranchiki* fue una especie de ensayo para su último trabajo. La cosa comienza con Daisuke Tachibana, un estudiante de secundaria que puede ver a los espíritus y hablar con ellos. Hay un par que le siguen a todas partes (o va a donde van ellos, maticemos). Uno de sus fantasmas de compañía es el de Haruka, una chica joven, y el otro el de una anciana, aparte de los amigos que le salen por el camino. El manga se compone de historias cortas en las que Daisuke va conociendo a varios fantasmas con problemas o a espíritus malignos e intenta arreglar las cosas como puede y encima aprobar las clases.

El lado oscuro de Haruka parece haberse convertido en domadora de gatos gigantes. ¿A que son adorables?

Mononoke ranchiki wars 1994©Nem Mukudori,Media Works

Pero lo más interesante de este manga, aparte de que es entretenido, es que el autor asienta las bases de su trabajo, en el sentido de que usa recursos de humor y personajes más o menos arquetípicos para sus mangas, es decir, el chico guapo, bueno y que es una joya de chaval, la fantasma femenina muy mona, medio enamorada del protagonista y al que ayuda en todo y la vieja agobiante que dedica la mayor parte de su tiempo a molestar y a burlarse del prota pero que a la hora de la verdad es capaz de sacarle las castañas del fuego gracias a sus poderes.

La mayor diferencia con *Haunted Junction* es que Daisuke no tiene poderes paranormales, únicamente puede ver a los fantasmas pero no combatir contra ellos ni exorcizarlos, por lo que debe depender de los demás (es decir, de sus fantasmas), para solucionar sus problemas. Las historias que trata suelen ser bastante entretenidas, sobretodo porque son variadas y, aunque el nexo común sean los fantasmas, cada capítulo es una historia diferente. Esto tiene un lado bueno y uno malo: por una parte es bastante entretenido de leer, porque son historias cortas, ligeritas y sin demasiadas pretensiones que entretienen al lector. Pero el punto negativo, a mi entender, es que llega un momento en el que puedes cansarte de tanta chorradita intranscendente y desear una historia un poco más oscura, o más interesante, o que por lo menos haya una trama lineal que vaya desarrollándose para darle un poco de vidilla al manga y que sea algo más coherente. Las historias cortas están bien, personalmente me gustan, pero creo que el autor se ha estancado en la historia fácil y resultona y pasa de



El pobre Daisuke debe soportar la presencia a su lado de dos fantasmas: el de la adorable Haruka y el de esta ancianita menos adorable.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
MONONOKE RANCHIKI WARS

AUTOR:
NEM MUKUDORI

EDITORIAL:
MEDIA WORKS

AÑO:
1996

mirar un poco más allá y hacer algo que merezca un poco más de atención. Pero la verdad es que tan sólo tenemos tres mangas de este autor, y es probable que en Japón haya alguno más que nos demuestre que es magnífico narrador de historias negras.... aunque lo dudo.

Pero no tenemos que juzgar tan duramente a Mukudori, porque también tiene una obra con trama completa en la que, naturalmente, también hay fenómenos paranormales, pero que pasa de la comedia facilona y se embarca en un proyecto un poquito más ambicioso. Nos referimos a *Hishoden*, una manga compuesto por 3 volúmenes publicado en el 94 bastante diferente a Mononoke ranchiki a pesar de haberse publicado en el mismo año. ¿Un experimento? Tal vez,

pero el caso es que el tema no está mal a pesar de estar bastante trillado. Las primeras páginas nos sitúan en el Japón feudal, sin especificar una época en concreto. Hay una pareja de jóvenes, Hiko y Mii. Al principio no explican por qué, pero por lo que parece deben estar separados por alguna razón. Una de las razones parece ser que ella es una princesa (o por lo menos recibe ese tratamiento), a pesar de que, por lo que dijo, había estado viviendo con Hiko en las montañas. Pero no te desvelan nada más, porque en ese momento Mizuho se despierta... ha sido un sueño , ¿o no? En su lienzo dibuja la imagen borrosa de Hiko, ya que en sus sueños no consigue verle la cara. Por otro lado, la otra protagonista es Kaki, una mujer más mayor, madre de dos hijos, que parece capaz de comunicarse con un par de espíritus que están buscando a Mizuho (a la que llaman Himemiko), o por lo menos están interesados en tenerla controlada. Durante todo el primer tomo Mizuho no para de soñar con Hiko, y su deseo de encontrarlo y volver con él a las montañas, como cuando eran niños. Lo cierto es que sabemos muy poco de su relación, porque gracias a los recuerdos y sueños de ella sabemos que cuando eran niños ya eran amigos, pero no nos explican hasta qué punto han llegado sus relaciones. Tampoco conocemos los motivos de su separación, tan solo que un hombre de negro le aconsejó que la dejara, pero de un modo tan velado que tampoco nos dan ninguna información del motivo. Total que no tenemos ni idea. Y es curioso que un manga con tan pocos datos funcione, pero el caso es que te dan los datos mínimos para que la historia avance, pero hay tantos interrogantes que a veces no sabes qué está pasando. Eso sí, misterios los que quieras y más, porque el autor no parece ser muy amante de las introducciones y suele empezar sus historias introduciendo al lector directamente en la trama. En el caso que tratamos, *Hishoden*, primero nos presenta el sueño de Mizuho y después aparece Kaki hablando con los fantasmas mientras trabaja en la cocina, sin presentación previa ni demasiados datos para aclararte el tema... es decir, si necesita introducir algún elemento lo hace con todo el morro del mundo y aquí no ha pasado nada. Es una opción válida, porque además eso le da la oportunidad de incluir un flashback cuando ande escaso de ideas.... una mina, vamos.

Eso de estar enamorada de un chico al que sólo ves en sueños le va a traer más de un problema a la pobre Himemiko.

Como veis, esta sección de autores es bastante variable. En esta caso, podría decirse que es más bien una ampliación del avance de *Haunted Junction*, un repaso a las otras obras de autor antes que una biografía del mismo, pero es que es algo difícil encontrar información de cierta gente. En resumen, es una sección cambiante con la que, por lo menos, no os aburriréis.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
HISHODEN
AUTOR:
NEM MUKUDORI
EDITORIAL:
MEDIA WORKS
AÑO:
1996

Hishoden 1994©Nem Mukudori, Media Works

Increíble pero cierto: una protagonista de shonen manga madre de dos hijos. Un enfoque diferente.

Rivendel

Librería BILBO BOLSON

-Comics americanos / manga.
-Rol nacional y de importación.
-Literatura fantástica, terror, misterio y novela negra.
-Literatura de cine y música.
-Literatura infantil y juvenil.
-Merchandising
-Comic 2ª mano
-Club del socio (grandes ventajas)

EN BILBAO
Fernández del Campo 24 (48010)
Tlf. y Fax 443 92 97

¿No llegan los comics a tu ciudad?

SUSCRÍBETE

¡y los recibirás cada mes en tu casa!

Envíanos tu nombre, dirección y las colecciones a las que deseas suscribirte a:
NORMA COMICS SABADELL
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Por teléfono o fax: 93-7258961

Por e-mail (recomendado):
dwight@intercom.es

con la garantía de:
NORMA COMICS SABADELL

http://www.intercom.es/norma

NOSTROMO
juegos
comics
video

c/ carlos cañal 24
41001 sevilla
(95)4211818
http://lv426.net

TANKOUBON

Tras la resaca del Salón no estamos muy creativos, pero al menos hemos podido hacernos con un par de tankoubons muy interesantes. En primer lugar *Kamikaze*, un recopilatorio largamente esperado, así como algo nuevo de la autora de *Angel Sanctuary*. Y para redondear, este *Dragon Quest* tan mono. Hala, a disfrutarlo.

Los ISBN son:
***KAMIKAZE* ISBN 4-06-319918-5, *BOY'S NEXT DOOR* ISBN 4-592-12497-9 *DRAGON QUEST TENKUU MONOGATARI* ISBN 4-87025-265-1.**

KAMIKAZE, (Kodansha).

por Eduard Pérez

Fue en mayo del 97 cuando hechamos el primer vistazo al nuevo manga de Satoshi Shiki en la revista *Afternoon*. En la redacción nos sorprendimos tan gratamente que le dedicamos toda una página de "Pasando Revista:" en el pasado *Neko* 29. Comentábamos como había evolucionado el grafismo de este autor, que ya conocíamos desde la publicación de Norma del inacabado *Riot*. Sus dibujos continuaban siendo muy estilizados y Satoshi insiste en deformar la constitución de algunos de sus personajes. Pero, definitivamente, su dibujo se ha perfeccionado con solidez gracias al excelente trabajo que su equipo ha dedicado a los fondos en Kamikaze. Me gustaría recalcar eso, porque lo que han conseguido es reproducir un fiel catálogo de varios edificios de Japón. Desde luego, es bastante poco habitual en el manga, ya que desde Video Girl Ai o Akira, no se había visto nada parecido.

Actualmente, Kamikaze continúa apareciendo en la misma revista y que tiene para rato. Nosotros nos ocuparemos de avanzaros la trama del primer tankoubon que ha salido a la venta.

El clan Kegai no Tami (algo así como Grupo que Une a Estranjeros), que está instalado en Tokio, está compuesto por personajes variopintos como Sakurai (una colegiala karateka), Peniguma (una niñita que no se separa de su perro), Kaen (un rubio amante de las motos), Kikonosuke (un yuppie pelirrojo), entre otros más feos. Todos ellos poseen la facultad de controlar elementos físicos como el aire, el fuego, la tierra, la electricidad estática, los metales, etc... y utilizan

dichos poderes para crear guerrillas internas. Todo parece indicar que hay dos bandos y que uno de los motivos de la discordia es la caza de la mujer de la mujer del agua. La historia empieza con la llegada de un tercer bando formado por Kamuro Ishigami, que reencarna al dios de la piedra. Este chaval acababa de abandonar su hogar para emprender la misma búsqueda. Cada vez que Kamuro se cruza con otros descendientes del clan acaban liandose a ostias y manchando las paredes de visceras. Kamuro llega a tiempo cuando, digamos, el bando más despiadado del clan estaba a punto de secuestrar a la famosa mujer del agua, Misao Mikogami. Esta muchacha desconocía sus propios poderes, la existencia del clan . Simplemente, vivía despreocupadamente en un orfanato cristiano.

Keiko, una periodista investigadora pelirroja, aparece en la trama como amiga de Misao. No obstante, tiene todos los numeros para llevar a cabo una investigación de todo el follon en que Misao está metida. Misao, gracias a su sexto sentido femenino, acaba eligiendo al protagonista como su fiel protector. Los dos tienen un carácter un tanto frío pero acaban haciendose amigos. En la última batalla del tomo, Misao para proteger a Kamuro del ataque inciendiario de su último oponente, inconscientemente, utiliza su poder como mujer del agua (y como suponéis, acaban todos mojados) pero del esfuerzo cae en los brazos de Sakurai. Intriga, emoción, suspense. ¿se convertirá en una prisionera? ¿Logrará Kamuro recobrar el sentido y defender a Misao? Una de las piezas clave es el amuleto protector de Kamuro, una pequeña piedra que contenía su mano cuando nació. En las últimas páginas Kamuro, en un intento desesperado, le entrega a su "querida" dicha piedra. ¿Será una prenda de amor? No se trata de una historia original pero, ¡que más da! Funciona gráficamente.

Kamikaze 1998 ©Satoshi Shiki, Kodansha

BOY'S NEXT DOOR, (Hakusensha).

por Ricardo Razquín

Kaori Yuki es una mangaka prácticamente desconocida en España, pero famosa gracias a *Angel Sanctuary*, que ya va por el décimo tomo y que en breve se publicará en Francia. *Boy's Next Door* es un tomo de reciente aparición en el que nos ofrecen tres historias cortas e independientes.

La primera de ellas es la más extensa y la más interesante, que comienza cuando encuentran en una habitación a un hombre muerto en brazos de otro vivo que parece haber enloquecido, que pide a los que acaban de llegar que no hagan ruido para no despertar a Lorenzo, que está muerto. Después de este comienzo tan atípico, se nos empieza a desvelar la historia: el de gafas es Eidorian Cray, un médico con la macabra afición de asesinar a la gente. Cuando Eidorian acababa de matar a su nueva víctima, fue descubierto por Lorenzo, y en su huida perdió una chapa con su nombre.

Al día siguiente, Lorenzo va a verle y le pide que le visite; ambos acaban en la cama (parece que a Lorenzo le va ese rollo) e inician una tormentosa relación. Eidorian advierte a Lorenzo que lo matará, pero él está de acuerdo: cuando todo acabe, puede asesinarlo. A continuación aparece un flashback del joven Eidorian, en el que su madre prometió llevarle al parque, pero es asesinada ante sus ojos. Eidorian, en vez quedar afectado, se pone a comer y a dibujar junto al cuerpo masacrado de su madre sin mayor problema. En sus dibujos tapa los ojos de las personas, tal y como el asesino había tapado los de su madre. Eidorian despierta de su pe-

DRAGON QUEST TENKUU MONOGATARI, (Enix).

por Annabel Espada

Dragon Quest Tenkuu Monogatari, 1998©Chino Yukimiya,Enix

De *Dragon Quest* hay muchas versiones, varios video juegos y un par de libros de ilustraciones. Lo último que hemos encontrado en formato papel de las aventuras iniciadas por Fly/Dai es este *Dragon Quest Tenkuu monogatari*, una creación de Chino Yukimiya que es, como mínimo, interesante.

El autor pasa del típico shonen heroico donde el protagonista es un guerrero en potencia deseoso de vivir aventuras y tal, y se decanta por el manga humorístico e infantil, haciendo que todos sus personajes sean superdeformeds en un mundo donde los animalillos fantásticos están a la orden del día y la encantadora mascota es un tigre dientes de sable muy cariñoso, eso sí, y con un lazo en el cuello.

Los protagonistas son dos hermanos mellizos, iguales en aspecto pero muy diferentes en carácter. El chico, Ten (la lectura onyomi del kanji de cielo), es un auténtico bicho, haciéndoles la vida imposible a los habitantes del castillo y llevando por el camino de la amargura a Sancho, su escudero (naturalmente, ¿de qué otro modo podría llamarse sino así?). La niña es Sora (la otra lectura del kanji de cielo), y es tranquila, amable y reposada, lo que le ha valido la adoración y el afecto de la gente que la rodea. Los padres de los niños (los reyes, por cierto), fueron al sur dejando a los jóvenes príncipes al cuidado de Sancho y de Ojiron, algo así como el gobernador del castillo de Guranbania.

Durante una de sus correrías, Ten se entera por casualidad que el lugar donde están sus padres está en peligro, y ni corto ni perezoso decide irse para allá. Pero no va solo, Sora, GereGere (alias bicho dientes de sable) y los animalillos de Sora se unen al grupo.

En su huída de sus protectores acaban en la sala donde se guarda la típica espada legendaria que hay en cada historia de fantasía heroica, que Ten puede manejar como si de Excalibur se tratara. Al día siguiente dan una fiesta en honor del joven rey Ten porque es el rey de la leyenda. Pero como todos están obsesionados con lo maravillosos y genial que es Ten y olvidan a Sora, que está muy celosa y coge una

sadilla y Lorenzo (Loru para los amigos) le consuela y le aconseja que sería mejor que no sigua matando.

Ambos viven felices y contentos hasta que los amigos de Loru van a buscarlo para que vuelva con ellos. Pertenecen a una banda, ya que todos llevan una lagartija tatuada en el pecho, y no van a consentir que se escape de ellos. Loru es metido en un coche y torturado. Pasan dos semanas, y al volver a casa, Eidorian encuentra a Loru hecho polvo. Se abrazan y se confiesan su amor, pero Loru saca una pistola, le dice a Eidorian que su experiencia ha sido divertida, y se despide de él, ya que ha recibido una carta de su hermano mayor en la que le pide que vaya con él. Eidorian se vuelve loco,

recuerda la muerte de su madre y le dice que no le mire a los ojos (razón por la que venda los ojos de sus víctimas). Eidorian coge un cuchillo de cocina y se lo clava a Loru. Mientras Loru cae abatido, le dice que ha cumplido su primera promesa. Eidorian es condenado por la muerte de Lorenzo e ingresado en un psiquiátrico, donde pasa sus días en blanco.

De repente, Lorenzo aparece ante él en el alféizar de su ventana y Eidorian se lanza a sus brazos, suicidándose. La segunda historia trata sobre vampiros, en plan *gakuen* de toda la vida, con un vampiro enamorado de la chica

Boy's next door 1998©Kaori Yuki, Hakusensha

guapa del instituto a la que protege incluso de su mejor amigo. La verdad es que no tiene mayor interés. En cambio, la tercera historia (*When a hearth beats*) resulta la más extraña y confusa. Una chica pierde a su hermano en un accidente y años más tarde, ya adulta, vive con sus amigos en una casa. Está enamorada de un chico, que para ponerle celosa se viste de mujer (tampoco encontramos la lógica de eso, pero bueno). El caso es que él le dice que la ama y se la lleva a la cama. Al día siguiente le trae el desayuno y mientras bebe café, le confiesa que conocía a su hermano y que la está envenenando con la bebida. Después aparece el padre de ella, que está detrás de todo, y la acusa de matar al hermano, luego aparece la madre (que supuestamente estaba muerta) diciendo que la asesina es ella, acto seguido, el hombre se tira por el balcón, y todo vuelve a la normalidad, cuando los dos pueden estar juntos.. En las tres historias de este tomo se alternan tanto el shojo común como el bishonen, pero la verdad es que las dos últimas historias son casi accesorias por lo sosillas y verdes que son: la mejor, indudablemente, es la primera.

rabieta, subiéndose a un árbol. Cuando Ten intenta convencerla de que baje, resbala y cae al vacío; Sora salta y lo atrapa, y mientras caen pronuncia un conjuro que le permite volar y poner a salvo a su hermano.

Se decide que ambos hermanos vayan a la ciudad del sur donde están sus padres porque en vista de sus poderes pueden ser de ayuda, así que emprenden el viaje. Por el camino deben luchar contra enemigos poderosos (al menos para unos niños), como un jabalí humanoide o un pez redondo y tuerto que acaban "adoptando" y usando de medio de transporte. Siguen la búsqueda de sus padres y encuentran un convento donde su padre se refugió seis años atrás, cuando abandonó el reino, y al menos eso les da esperanzas de poder encontrarlos pronto.

Pero lo mala está por llegar, ya que van hacia un castillo encantado donde unos maleantes los engatusan para robarles y los guían hacia una trampa, dejándoles a merced de un león gigante contra el que deben luchar. Geregere, el tigre, se enfrenta a él, pero el monstruo lo deja fuera de combate, así como a Sancho, Ten y Sora, que en la última página del manga quedan en el suelo sin conocimiento. ¿Qué pasará? ¿Se confirmará que Ten es el legendario caballero de la espada legendaria? ¿Saldrá un segundo tomo?

Pues espero que sí, porque lo cierto es que el manga es una monada. Los personajes son todos pequeñitos y adorables, y el autor demuestra que un manga de superdeformeds no tienen necesariamente que ser cómico por entero, sino que estos adorables personajes también pueden actuar en una escena dramática. El guión es decente, el dibujo precioso y los animalillos de compañía de Ten y Sora muy abrazables. En resumen, una monada.

ATENCIÓN - IMPORTANTE - NOTICIA B3

¡¡¡ARG!!! ¿¿OS HABEIS FIJADO EN LO QUE HAN HECHO CON EL NÚMERO DEL B3 DEL MES PASADO?! ¡¡¡SE HAN EQUIVOCADO!!! ¡TENDRÍA QUE SER EL Nº 5 DE 7 Y HAN PUESTO Nº 2 DE 7! ¡¡Y JUSTO HAN TENIDO QUE CAGARLA EN ESTE NÚMERO, QUE SALÍA YO EN LA PORTADA LUCIENDO CUERPO SERRANO!!

PERO ENTONCES... Q-QUIZÁS HAYA GENTE QUE NO SE LO HA COMPRADO PENSANDO QUE SE TRATA DE UNA MINISERIE DIFERENTE, O ALGO ASÍ... ¡MENUDA PÉRDIDA DE DINERO! ¡¡VAMOS A ARRUINARNOS!! ¡¡¡ES EL APOCAL...!!!

2 DE 7

¡CALMAOS! EL QUE NO SE HAYA EQUIVOCADO NUNCA QUE TIRE LA PRIMERA PIEDRA. DEBIERON VER EL ERROR DEMASIADO TARDE Y NO PUDIERON ARREGLARLO. PERO SEGURO QUE AHORA LO SOLUCIONARÁN DE ALGUNA MANERA. CAMALEÓN MIMA A SUS OBRAS TANTO COMO DIOS A SU REBAÑO.

¡ATENCIÓN, YA LO HABÉIS LEÍDO! EL Nº DEL B3 QUE SALIÓ A LA VENTA EL PASADO MES DE MAYO EN REALIDAD ES EL Nº5 DE LA MINISERIE QUE ESTABA EN CURSO, Y NO EL Nº 2 DE 7 CÓMO REZABA EN LA PORTADA. ESTE MES SE PONDRÁ A LA VENTA LA VERSIÓN CORREGIDA, CON LA NUMERACIÓN CORRECTA.
LOS QUE HAYAIS COMPRADO EL EJEMPLAR PODEIS CAMBIARLO POR EL NUEVO SIGUIENDO ESTAS INSTRUCCIONES:

A.-IR CON EL EJEMPLAR *2 DE 7* A LA LIBRERÍA ESPECIALIZADA DÓNDE LO COMPRASTE (O ROBASTE)

B.-DECIRLE AL AMABLE Y SUFRIDO LIBRERO QUE VIENES A CAMBIARLO.

C.-EL LIBRERO TE DARÁ EL EJEMPLAR CORRECTO Y SE QUEDARÁ CON EL *2 DE 7*.

D.-TE VAS CONTENTO A CASITA, A PODER SER TRAS HABER HECHO ALGUNA COMPRA EN LA TIENDA, QUE SI NO QUEDA FEO.

2 DE 7

BLA BLA BLA

BLÁ

2 DE 7

JU JU JU

JÚ

5 DE 7

2 DE 7

5 DE 7

CAMALEÓN

PUES ESO, OS PEDIMOS SINCERAMENTE DISCULPAS POR LA ERRATA. Y SI CONOCES A ALGÚN LECTOR DE B3 QUE NO LEA EL NEKO, INFÓRMALO.
...PORFA, PORFA,PORFA.
¡COLABORA CON DAVID RAMÍREZ AHORA QUE TIENES LA OPORTUNIDAD!

¡Y GRACIAS!

Pasando revista

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
MORNING
PERIODICIDAD:
SEMANAL
EDITORIAL:
KODANSHA

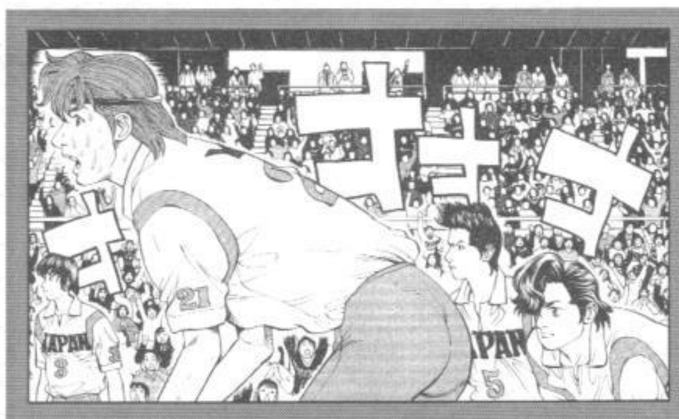
Normalmente solemos hablar de las revistas de información más "normales", es decir, las que toman como referencia los editores de manga españoles para buscar series interesantes. Las más conocidas son el *Shonen Jump*, *Shonen Sunday*, *Afternoon* o *Shonen Ace*, entre otras, que suelen dedicarse a un público más adolescente.

Pero todos sabéis que, al menos en Japón, el manga es un pasatiempo perfectamente aceptado para cualquier edad, así que, por lógica, debe haber alguna revista dedicada a la gente más adulta... como por ejemplo ésta.

En el *Morning* de Kodansha hay una gran variedad de series con un denominador común: la madurez de sus contenidos. En ella podemos encontrar historias para todos los gustos: algunas levemente eróticas, otras cómicas, de yakuzas, románticas, incluso de animales. Lo malo es que este tipo de historias conectarían con un público adulto, pero como por desgracia en nuestro país son poco los adultos que leen manga, es muy difícil que algún día lleguen a publicar algo de esta revista.

Bien, un momento: algo sí han publicado. Como podéis ver en esta misma página, en sus páginas se dio a conocer el dinosaurio más cabezón del mundo: naturalmente, nos referimos a Gon. En los dos últimos números ha reemprendido sus aventuras, así que no os entretengo más.

También se publica Eternal, lo más nuevo de Kenji Tsuruta. Lo malo es que su periodicidad es... irregular.



Yori ga tobu, 1998©Minoru Hiramatsu, Kodansha.

La razón por la que hemos escogido este manga, *Yoriga Tobu*, de Minoru Hiramatsu, es porque... bueno... nos gusta el voleybol. No, en serio, el dibujo es interesante y la historia parece no estar mal, la típica historia de superación en el deporte y en la vida.

Otra historia conocida publicada en *Morning* son las aventuras de *Devilman Lady*, que siguen en la brecha. Go Nagai sigue metiendo a la pobre prota en fregados impresionantes y transformándola en.. bueno, eso: Devilman Lady.

Devilman Lady, 1998©Go Nagai, Kodansha

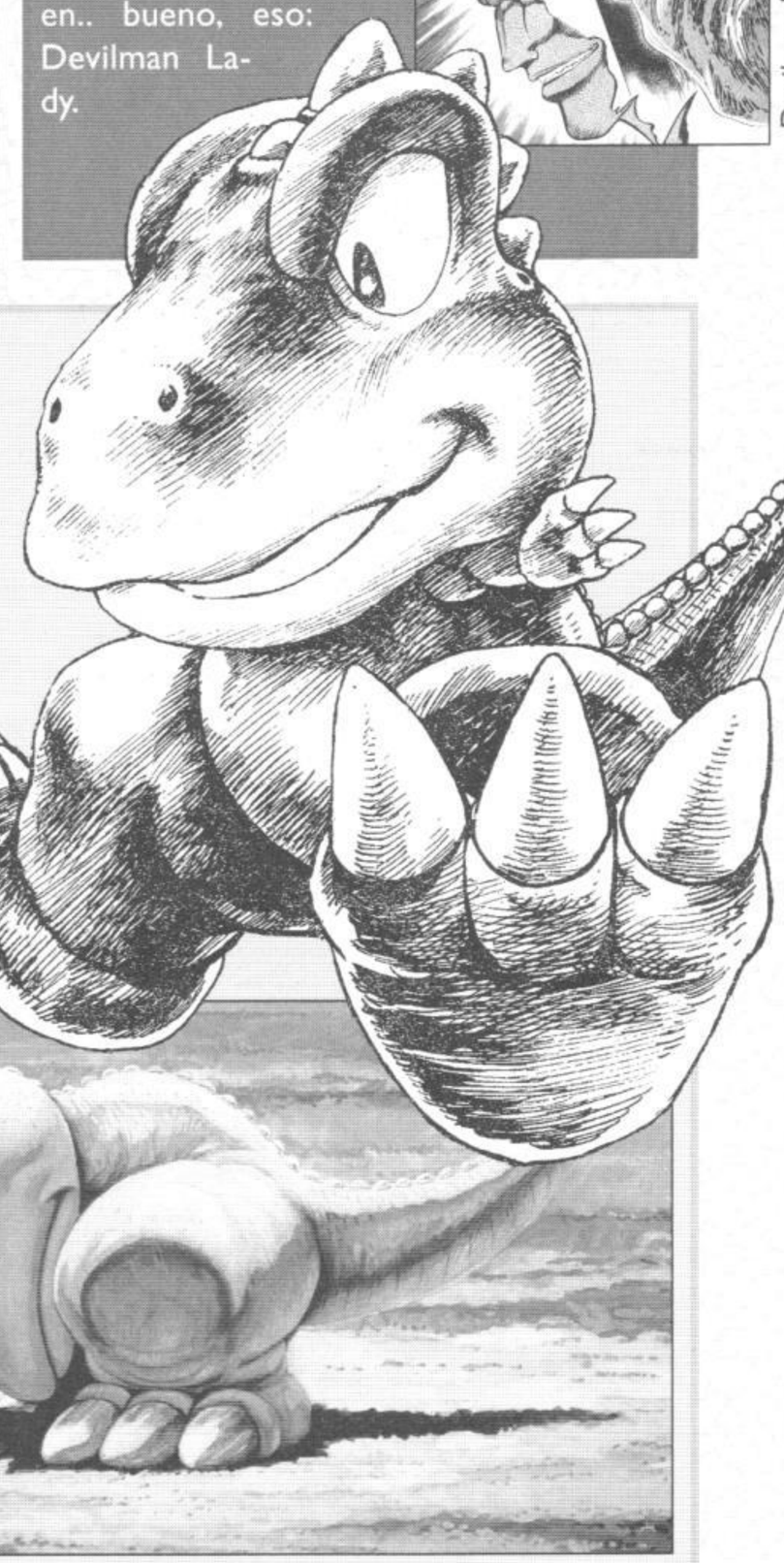
GON

Los dinosaurios son unos bichos fascinantes. Uno de los grandes misterios es por qué se extinguieron. Que si un meteorito, que si un cambio climático, que si los extraterrestres... nosotros creemos haber encontrado la solución: les pesaba demasiado la cabeza.

O por lo menos a Gon sí debe pesarle, porque su autor no parece haber tenido muy en cuenta las leyes de la gravedad a la hora de diseñarlo. Pero es tan mono, tan adorable, que le perdonas los fallos de diseño y sólo te concentras en entender sus aventuras.

Hacía ya bastante tiempo que Masashi Tanaka no metía en más fregados al dinosaurio más adorado del manga, pero en los dos últimos números de *Morning*, Gon ha vuelto con nuevos amigos... y enemigos.

Gon estaba un día en el campo jugando con los perros de la pradera cuando un lobo y su cachorro decidieron ir allí a comer. Tras un rato de burlarse de ellos hay un terremoto (bastante frecuente en esos tiempos), y el lobezno cae por un túnel que se forma. Su padre, desesperado por haber perdido a su cachorro, se lanza tras él, seguido por Gon y por un perro de la pradera, que quieren ayudarle. Al final del túnel se encuentran con una cueva impresionante y con un gran río subterráneo mientras buscan al lobezno. Lo mejor es que es fácil de entender, pero la cos aún no ha acabado... ¿Salvarán al lobezno? Veremos.



Gon, 1998© Masashi Tanaka, Kodansha

Pasando revista

NUREGINU

A los japoneses les gustan los gatos. Es un hecho más o menos probado. También les gustan los perros y otros animales, pero lo de los gatos parece ser nacional (¿símbolo de buena suerte? Quizás).

Y si les gustan los gatos, los tigres también son bonitos, por eso de que son gatos grandes. En Nureginu, obra de Giru Ansu, nos narran la cruda historia de un tigre que ha emprendido un viaje solitario hacia algún lugar que desconocemos. Como sólo tenemos dos números de la revista no sabemos a ciencia cierta si lo del viaje tiene algún significado especial para el tigre o si es una migración, por ejemplo.

Pero nos ha impresionado la crudeza con la que se relata la vida del animal, y cómo, aun estando débil, ataca cruelmente a sus presas, casi con desesperación, persiguiendo el objetivo que se ha marcado. Hay algunas escenas impresionantes, como cuando se lanza sobre un guepardo dormido y lo degolla para alimentarse, y nos quedamos con la duda de qué pasará cuando, en la últma escena, se encuentra con un humano armado con una escopeta. Si os gustan los reportajes de Féliz Rodríguez de La Fuente, éste es vuestro manga. Además, particularmente, me gustan los gatos.

Nureginu, 1998©Giru Ansu, Kodansha

Naisen 893, 1998©Yasuhito Yamamoto, Kodansha

NAISEN 893

Lo primero que nos llamó la atención de esta historia es, precisamente, la cara del tipo de la derecha. Es impresionante. Ese pelo, esos ojos... ese mentón, sobre todo. Por lo que hemos podido leer, el protagonista es este tipo que, según los comentarios que le dedican los otros personajes del manga es una maravilla de hombre, un ejemplo a seguir. Está ambientado en la época actual, en una empresa con ciertas características de la yakuza que este hombre dirige con mano de hierro. Por otro lado, no sólo se dedican a contar sus excelencias, sino que también se centra un poco en la vida y desgracias de los secundarios, uno de los cuales es profesor de gimnasia en un instituto y que tiene unas alumnas que han decidido atormentarlo sexualmente poniéndose en eróticas posturitas durante la clase o yendo al grano, como esta adorable criatura que se levanta la camiseta. Por supuesto, al profesor le da un síncope, pero conocer al maravilloso protagonista supone un cambio en su vida.

En resumen, nos encontramos ante un manga con un sentido del humor bastante más adulto y algo difícil de entender, pero que es, como mínimo, curioso.

KANGAERU INU

Este manga tiene dos protagonistas fijos: esta chica, y su perro, un enorme San Bernardo con el que va a todas partes. Pero no creáis que es una historia sin interés, porque, bajo esta apariencia de shojo manga, encontramos un manga que intenta tratar algunos aspectos de la vida de una adolescente normal. Cuando nos referimos a la vida de una chica normal no sólo nos referimos a sus notas en clase o a su relación con sus compañeros de instituto, sino a cosas que en los mangas que llegan a España normalmente no aparecen, como drogas, delincuentes juveniles, etc. Es un cambio respecto a tanto manga alejado de la realidad que no es bonita ni romántica. También hay amor, amistad y compañerismo, pero el autor también quiere reflejar el lado duro de la vida de la chica a través de sus amigos, conocidos y de los problemas a los que debe enfrentarse.

El título, ya de por sí, dice algo acerca del manga: *Kangaeru inu* significa *el perro que piensa*, porque vaya donde vaya su joven ama, su perro va con ella. Es la particular visión del perro de la vida de su ama.

Kangaeru Inu, 1998©Shin Murimura, Kodansha

¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 100 modelos de figuras de resina y vinilo.

CHUNICHI COMICS

LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11

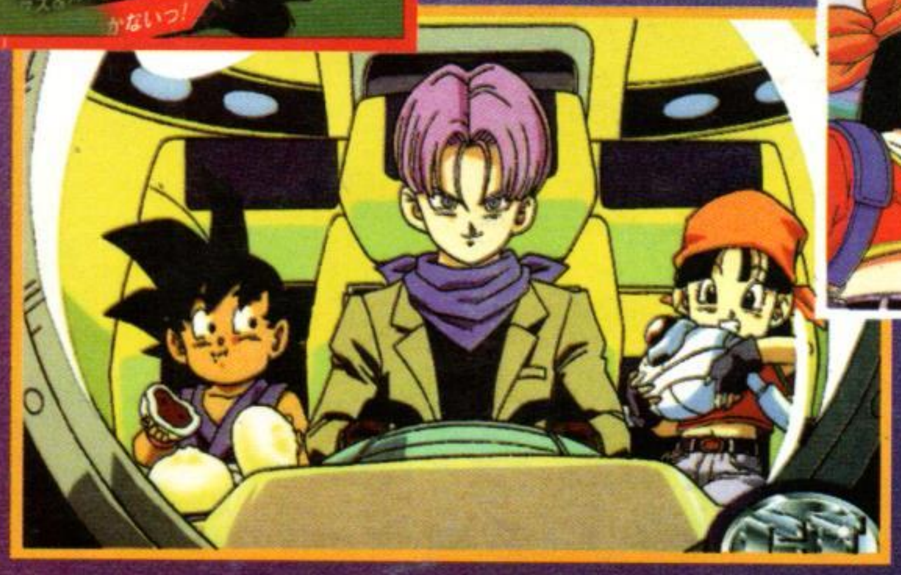
Para cualquier información o catálogo de venta por correo dirigirse a esta página web: WWW.cambrescat.es/chunichi

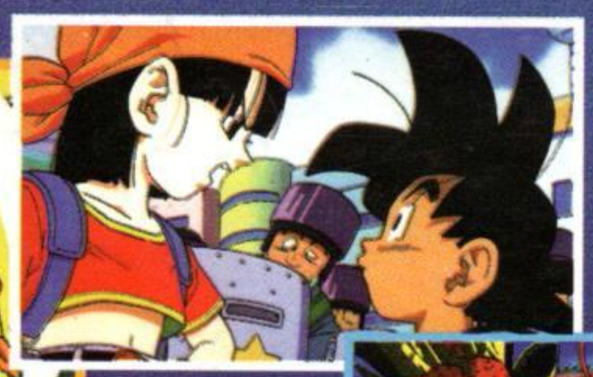
ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

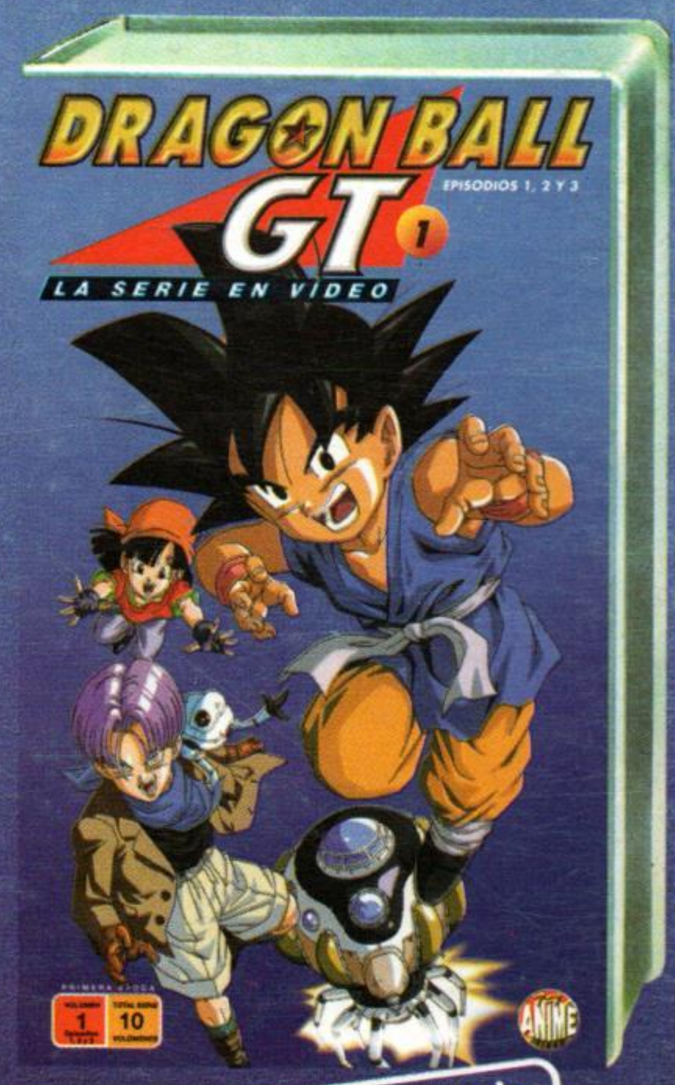
Llega en vídeo la serie más esperada del año

DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO





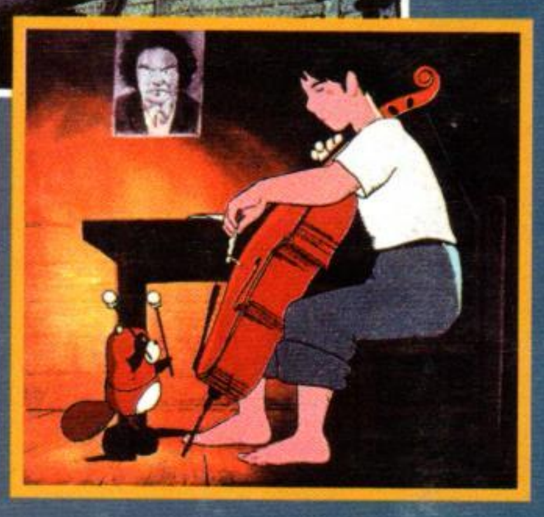


Estreno el 11 de Junio.
Episodios 1, 2 y 3

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

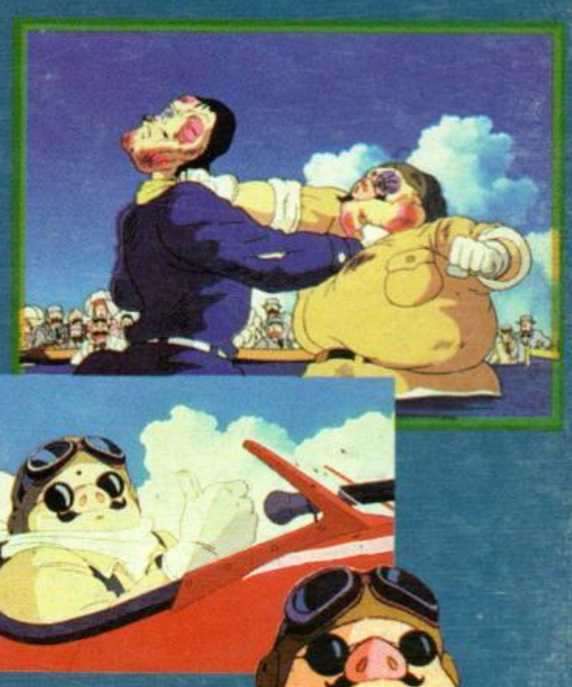
El maestro de la animación HAYAO MIYAZAKI nos presenta dos de sus mejores obras...

Goshu el violoncelista

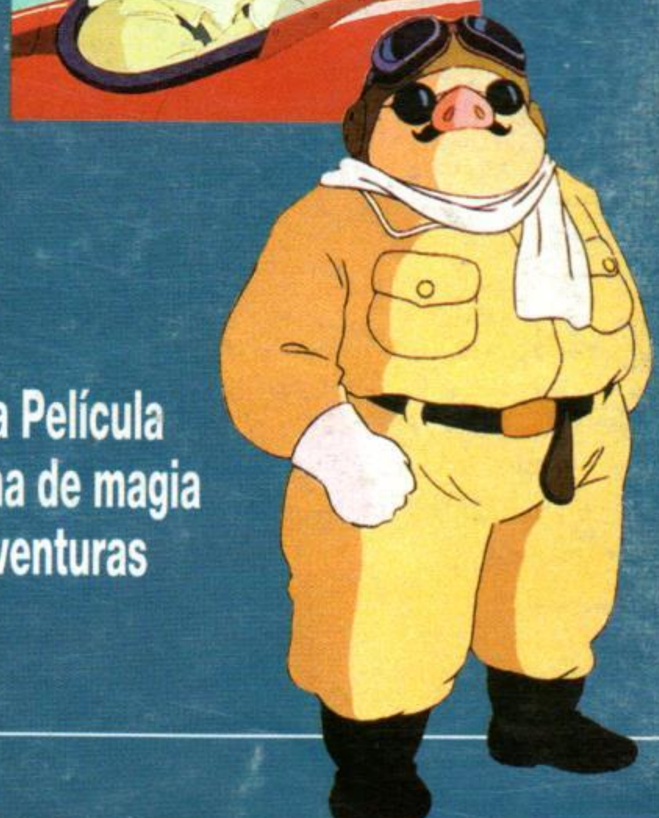


Una sorprendente combinación de música y animación

PORCO ROSSO



Una Película llena de magia y aventuras



Estreno el 18 de Junio

MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es

MOSHI MOSHI

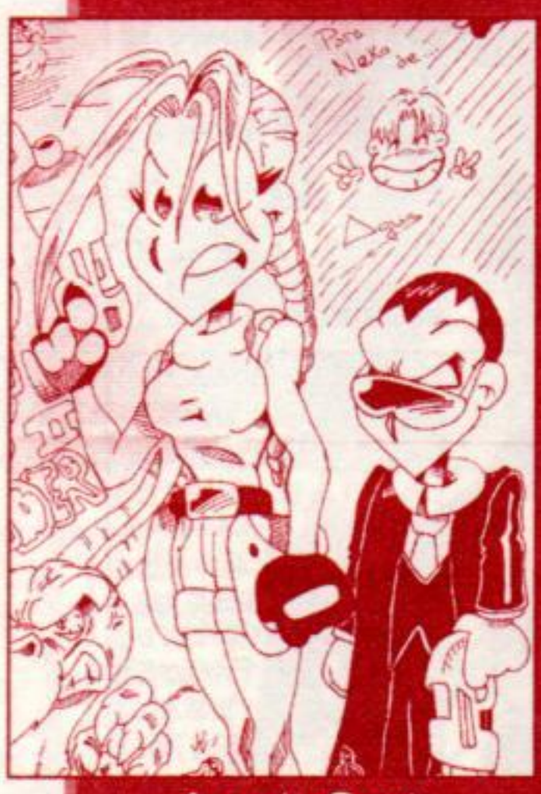
Bienvenidos un mes más al Moshl Moshi. El correo de este mes lo escribo con la resaca salonera todavía destrozándome las neuronas, así que no me hagáis demasiado caso (como si me lo hicierais alguna vez..). Seguramente me crucé contigo en el salón... y también contigo, pero no me reconociste. Normal, iba de incógnito (disfrazado de humano). Bueno, a por las cartas.

PAULA "NIYI" ARRIGADA (C/ Cardenal Zapata 6-D, 11004 Cádiz)
La colega Niyi resulta que es una extraterrestre aficionada al manga y a la música rock de los 50 que quiere cartearse con otros aficionados al manga. También me comenta que, afortunadamente, ha podido dejar atrás la época de su vida en la que era aficionada a grupos pop como los *Vaca estrit bois* y las *Espais gilis*. Ahora ha dejado esas tonterías para abrazar la verdadera fe: el manga.
Mangas como *Slam Dunk*, *Here is Greenwood* y *Please Save my Earth* hace mucho tiempo que rondan por las revistas de información sobre manga y anime, y que son deseadas por los otakus, pero parece que ninguna editorial se decide a publicarlas.
Creo que no te será demasiado fácil encontrar una historia "shojo" que trate de guerras espaciales, pues esa temática no es muy "shojo" que digamos, aunque las etiquetas nunca están demasiado claras. En todo caso, entre todo lo que se publica en España, la cantidad de shojo es más bien... pues... ¿como te lo diría? ¿Escasa?¿Nula?

FRANCISCO CABANILLAS (Motril)
Admite sin ningún tipo de vergüenza ser un fanático de *Kimagure*, *Devilman*, *Touch* y *Lupin*. Pues vale, pero que sepas que el manga es malo para la salud.
La dirección para poder conseguir el ABCB se me coló y no la puse en el Neko nº 32 (donde reseñé el fanzine), pero más tarde la puse en el Neko nº 38 (¡sólo tardé 6 meses en hacerlo!). Ningún problema en repetirla: Miguel A. Sánchez, Aptdo. Correos 54.225, 28080 Madrid o enviando un mail a mike@neptuno.ciberteca.es . Por cierto, leemos todas las cartas, no hace falta que nos las envíes por triplicado.

PILAR VERD (Palma de Mallorca)
Afortunada ella, me habla de que estuvo en Japón y de lo impresionada que quedó al ver la cantidad de mangas, CDs y libros de ilustraciones que había en las librerías. Y lo duro, comenta, fue al volver a España y no ver... ¡nada!.
Es cierto, es muy cierto. La vida del otaku es muy dura. Aquellos que viven en Barcelona o Madrid todavía pueden encon-

Adela Molina

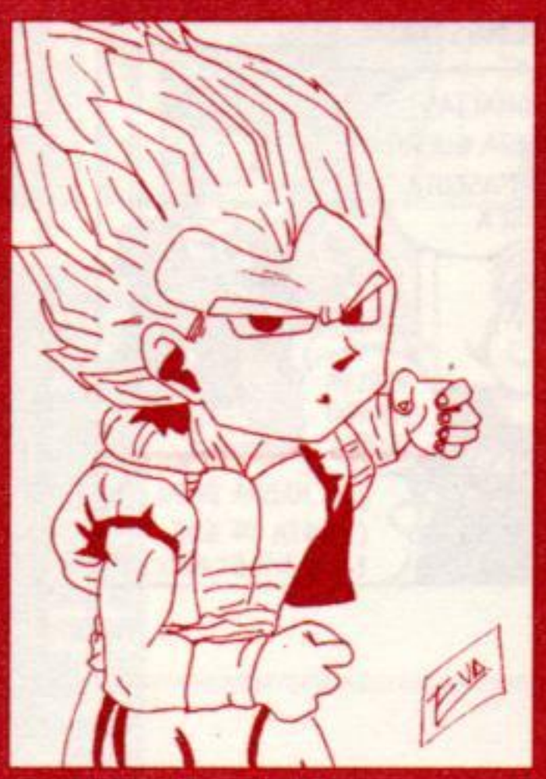


Agustín Garcia

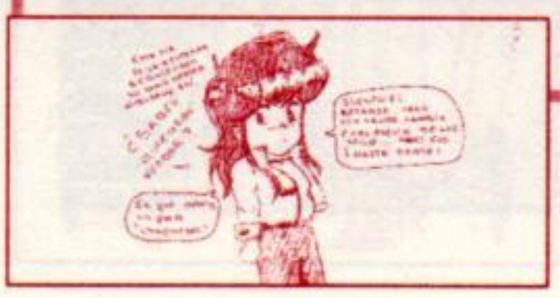
Alberto Millán González

Carlos Mesas

DAC



Eva Gutiérrez



CHILD

GIRÓ

Flora

Giovanni Santos

Julia Alcoba

trar bastante material en las librerías especializadas, pero el resto de los otakus de España no tienen esa suerte. La solución, en mi opinión, pasa por desarrollar ampliamente la cultura del pedido por correo (mejor estar pendiente de cuándo llegará el material que "morirse de hambre" ¿no?).

Apunta las diversas formas de contactar con Tele 5 para pedir que emitan los episodios de *City Hunter* que faltan (y, de paso, que repongan muchas otras series). Por correo a Plaza Picasso s/n, 28080 Madrid, por e-mail a oinf@telecinco.es y por teléfono al 91 396 61 00.

¡Eh! No dejéis a Pilar sola. Cuantos más pidamos lo que queremos, más posibilidades hay de que nos hagan caso. Llamadles, enviadles cartas, enviadles mails... demostrémosles que hay mucha gente que quiere esas series.

VíCTOR DEL OLMO (Madrid)

Busca desesperadamente capítulos de Ranma y también los OVAs de esta serie que no han salido en España. Pues mira, la mayoría de las que comentas (*An Akane to remember; One's grow over the Kuno's nest; Faster Kasumi! Kill! Kill!; The Two Akanes, Ranma look at me!; The Tunel of Lost Love*...) son muy fáciles de conseguir via fansub (completa información sobre fansubs en la *Neko* n° 33, páginas 54-55) o en los USA, donde hace años que han sido editadas. De hecho yo mismo las tengo (y me he desternillado más de una vez con ellas). Por otro lado, si no tienes forma de pedir a un fansub o por correo se me ocurre otra idea. Si las cosas no se tuercen, habrá unas jornadas de manga y anime en Madrid este verano (las organizan unos colegas). Ya que eres de la capital te pasas por allí y seguro que alguien te las pasa (yo mismo si hace falta, pues pienso ir). ¿Te parece bien la idea?

DAC (Argentona)

Ya te echábamos un poco de menos. O sea, que no has tenido tiempo de escribir por culpa de los exámenes... claro, claro... ¿¡Cuando ha sido eso excusa para un otaku!? ¡Que no vuelva a pasar! Y, por cierto, ¿fuiste al Salón del Cómic? Porque mira que si fuiste y no nos conocimos...

Para desbancar a los personajes favoritos del ránking ya no tienes que hacer nada, pues nos hemos cargado esa pequeña sección (también estábamos hartos de ver siempre los mismos).

Así que tus amigos se quedaron dormidos viendo *El Hazard*... ¡por todos los Dioses! ¡Eso es casi imposible! Yo con *El Hazard* me partí de risa (y es que no hay para menos) y no me imagino cómo alguien puede dormirse viéndola... hay cada hereje suelto por ahí...

MARI (Barnacity)

Escribe desde la "burridísima" clase de historia contemporánea y es que eso es precisamente lo que hay que hacer: aprovechar cualquier momento para escribirnos (¿veis como lo de los exámenes y estudios no es excusa?).

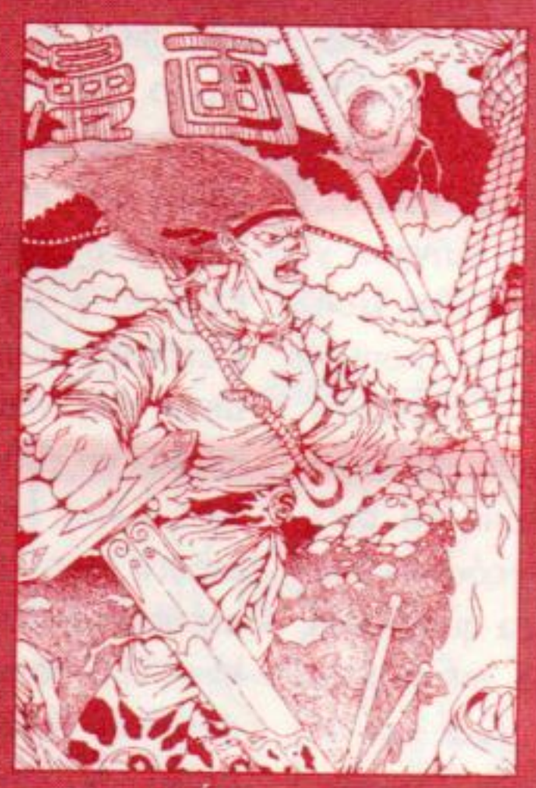
Marcos Medina

Maria del Carmen Donoso

Lian

Mari

Mena



Miguel Ángel Manzano

Coincido contigo en que la *LCM* (Lista de Correo de Manga, disponible en tu librería especializada habitual, date prisa que se agotan) es un invento genial que todos los fans de este cachito de tierra que es España deberían probar.

Mari me comenta que está *Fushigi Yuugizada* (otra víctima, ¡sigh!) aunque no soporta a la pareja protagonista (Miaka y Tamahome) ni su "empalagosa relación", y también afirma que los secundarios están mucho mejor (como suele suceder en muchas series de manga y anime). Prefiero no meterme en esa polémica, que las chicas arañan y muerden en los ojos si se enfadan con uno (y parece ser que meterse con Tamahome es algo que no le perdonan a uno fácilmente).

Mari también aprovecha para felicitar al autor y autoras de los mangas del encarte por sus obras, en especial a Ester Lecina. Pues felicitadas están.

MONTSE CANALDA (Premià de Mar)

Otra que se muestra a favor de la recopilación de tiras en una publicación independiente (con tiras publicadas y otras inéditas). Perfecto, perfecto. Yo voy acumulando votos a favor de la idea, a ver si convenzo a los "jefes supremos" para que se lleve a cabo.

Sobre la publicación de *Hen y Sakura Tsushin*, pues de momento no hay noticias de que ninguna editorial lo tenga en cartera, pero *Marmalade Boy* si que va a ser editado por Planeta dentro de no mucho.

De momento no tengo noticia de nuevos pases de anime inédito organizados por Tonkam BCN, aunque después del que tu comentas (el de *X y Shin KOR*) se hizo otro (con *Macross Plus y The Weathering Continent*). Por cierto, que el impresentable que comentó la peli de *Shin KOR* en el primer pase de Tonkam... era yo.

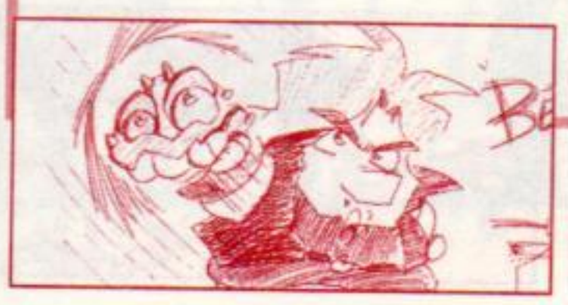
TASHIRO (Mollet del Vallés)

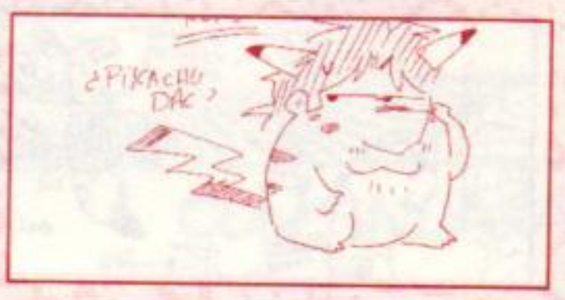
Escribe un poco cabreadillo por las salidas de tono de Lázaro en los textos su sección. Haya paz, haya paz. La verdad es que Lázaro se pasa un poco cuando se pone a escribir (en persona también es bastante diablillo y cabroncete, pero buen tipo en el fondo). Tú opinas que a nadie le interesa el Rincón de Lázaro, pero en cambio otros otakus me han comentado que es lo primero que se leen (antes incluso que lo que escribo yo, grrrr...). Yo creo, y esto es una opinión totalmente gratuita, que es buena muestra de mente abierta ser capaz de reírte de lo que te gusta y de encontrarle defectos (nada es perfecto, ni siquiera yo). Y yo no me preocuparía por lo que puedan pensar de estos textos las personas que están contra el manga, por dos razones: No creo que nunca los lleguen a leerlos y no creo que si estos textos no existieran la opinión de dichos individuos mejorara. En todo caso le comentaré a Lázaro que no se vaya tanto de la perola (y no me hará ningún caso... pero es que si me lo hiciera yo me preguntaría si es que está enfermo).

NAVY MEGAPLAYBOY (Terrassa)

¡Y yo que pensaba que mi nombre era complicado!

No creo que seas un tío raro por seguir la *Neko* cada mes como si fuera un manga más (todos deberían hacer lo mismo $_$). La problemática que me cuentas de





Alex y Cristina

- dos otakus en la familia -

GUILLERMO MARCH

Miguel Ángel Rodríguez

Míriam Álvarez

Misuki

que no tienes demasiadas pelas para gastar en manga y encima te han regalado una Playstation y ahora necesitas todavía más dinero si quieres comprar juegos tiene una solución... más o menos. Intercambia mangas con tus amigos y compra juegos piratas para la Play (son más baratos). Puedes encontrar montones de personas vendiendo e intercambiando juegos de cónsola cada domingo en el Mercat de Sant Antoni (en Barcelona). ¡Ah! Ojo, que a la cónsola hay que hacerle un arreglillo para que pueda usar juegos piratas (ya te informarán mejor allí mismo). ¿Cómo? ¿Que soy un pirata? ¿Que soy ilegal? Naaaaa, tonterías. Para convencer a los adultos que el manga no es malo y perjudicial (como se esfuerzan en mostrar ciertos medios de comunicación) hay que ir con prudencia y constancia. Eligiendo cuidadosamente los mangas que les enseñas, los argumentos que eliges para convencerlos y estando muy preparado para lo que ya sabes que van a decir (preguntas sobre el sexo y la violencia, mayormente).

Tienes razón en que Mamoru Oshii dirige las películas de forma muy personal y las hace un poco "lentas". Con todo, si bien en *Ghost in the Shell* se le iba un poco la perola y la peli no se parecía demasiado a la obra de Shirow, en *Patlabor 2* creo que hizo un muy buen trabajo de ambiente. Cuesta creer que el mismo Mamoru Oshii también haya dirigido una peli de *Urusei Yatsura* (*Lamu*) en la que te partes el pecho de risa.

JORGE BETTANCOURT (Océano Atlántico #0334 Canal Chacao, Quilpue V Región, Chile)

Vaya, una carta de lejos, lejos, lejos... pero donde llega el viento siempre puede haber un otaku.

Jorge nos cuenta la mala situación que sufre el manga y el anime en su país, pues los precios son muy altos y llega muy poco material. Y en España ya nos quejamos...

También comenta que es miembro de Kiten, un grupo de fans que coordina a más fans en diferentes grupos (vídeo, dibujo, rol, etc...) y que sirven de nexo entre los aficionados y la Corporación Yllion, que es la que lleva los LDs a su país, los traduce y esas cosas.

Pasando a tus preguntas, te diré que *Escaflowne* si que tiene manga (de hecho tiene dos mangas distintos, como se explica en el *Neko* nº 38). Como puedes leer, sí que he publicado tu dirección y espero que muchos fans españoles te escriban, pues si ya es interesante escribirse con otros fans, escribirse con fans de otros países se convierte en algo el doble de interesante. Direcciones de tiendas especializadas encontrarás a montones en la publicidad que hay en esta y otras Nekos. Supongo que no tendrán demasiados inconvenientes en venderte lo que pidas y enviártelo por correo.

Bueno, creo que por este mes ya es suficiente. Hay que ver lo duros que son los salones, buf. Por suerte, si te cansas mucho, te puedes sentar por el suelo y ... te encuentras rodeado de gente sentada también en el suelo y que grita mucho. Por cierto, a todos los que hayáis ido al salón: ¿queréis apuntaros al club de fans de la megafonista?

Paula Arrigada

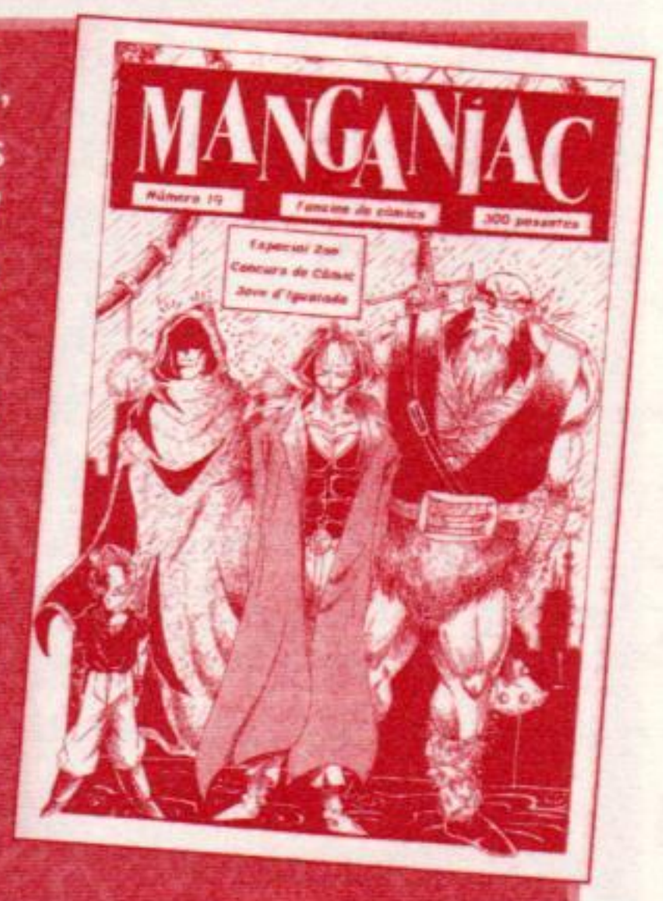
NO ESTAMOS SOLOS

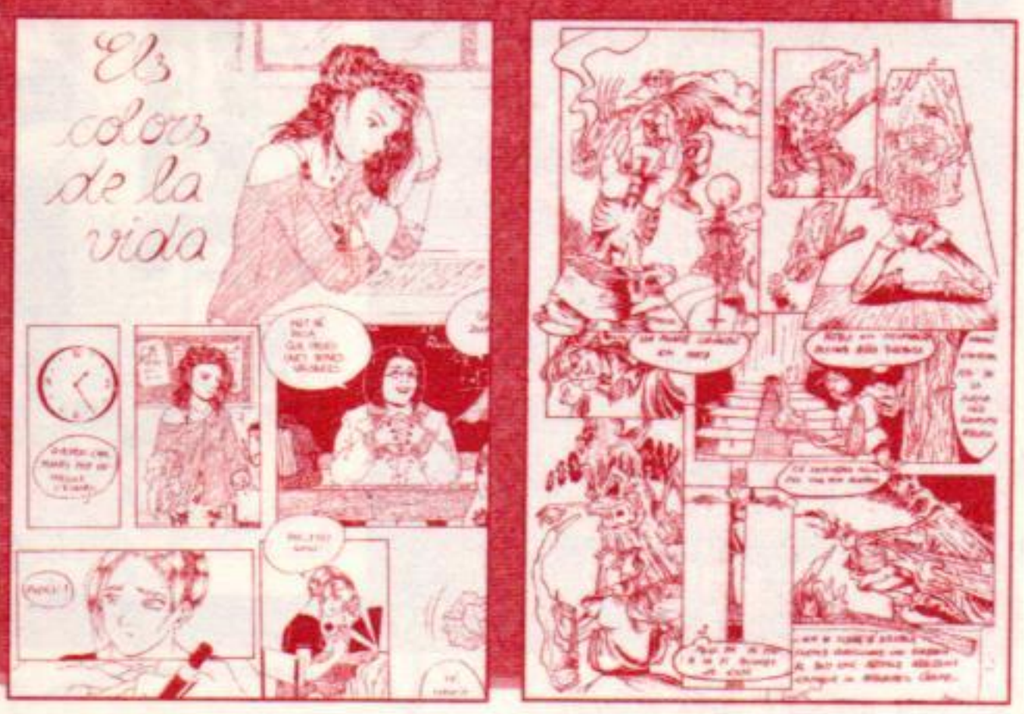
CHU nº1, 40 páginas, 250 ptas, tamaño cuartilla. Blanco y negro. Contacto y pedidos: Blackie, C/ Gordoniz 53, 6º E, 48002 Bilbao (5ruferna@rigel.deusto.es) o Neko-chan, C/ Pradilla 42, 4º V, 03012 Alicante (mapapa@bbaa.upv.es)

Mucho manga de calidad en este pequeño doujinshi: *Niko Niko* (de Lian), Brujitas (de Zuri-Kim), *Solo contigo* (de Miko to Mako) y *Hasta Pronto* (de Lola Palacios y Ruth Fernández). Además un taller de tramas, una historia mitológica griega, una página con tiras (como aquí), unas recetas de cocina, comentario de un CDÖ todo una monada. Una opción diferente frente a los fancines de información. Una iniciativa abierta a todos los dibujantes aficionados que quieran colaborar... si yo

MANGANIACnº19, 40 páginas, tamaño DINA4, B/N. 300 ptas. Pedidos y contacto: Club Manga Igualada, C/ Ferran d' Antequera 19, 08700 Igualada.

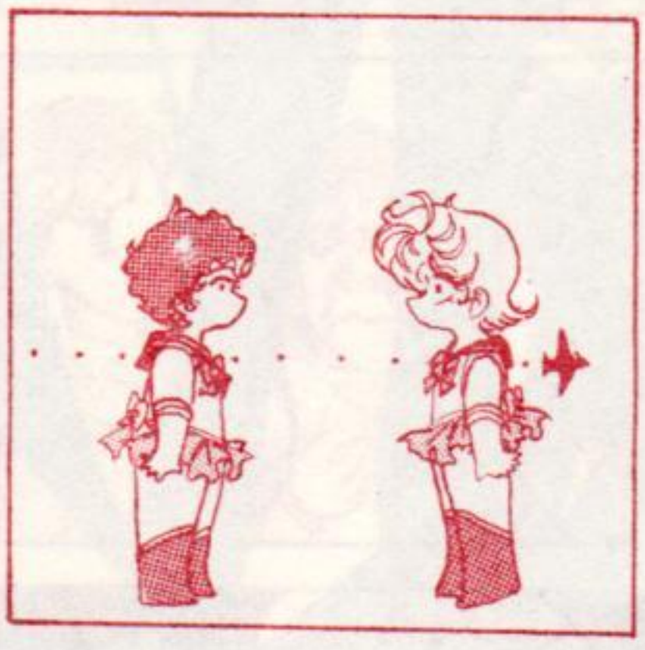
Incluye 7 mangas (la mayoría e catalán) de los ganadores del 2º Concurso de Cómic Joven de Igualada. La verdad es que en este espacio no podemos comentarlos individualmente, pero os aseguro que tienen todos un nivel de calidad bastante alto y vale mucho la pena hacerse con este ejemplar para echarles un vistazo. Como curiosidad comentar que entre los autores de estos mangas podréis encontrar a Guillermo March, el autor de las tiras de *Alex y Cristina*.





LA TIRA DE LECTORES

LA TIRA DE LECTORES



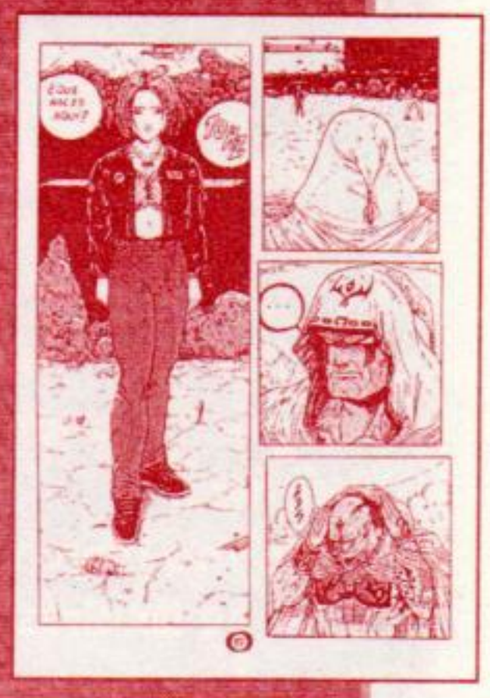
NO ESTAMOS SOLOS

EVANGELION HIGH (Especial Information High) 64 páginas, 250 ptas, tamaño DINA4. Blanco y negro. Pedidos a C/ St. Roc, 3. 17481 Sant Julià de Ramis (Girona), o por e-mail a keiichi@apdo.com (esta dirección también sirve para el Information High). Lo diré bien claro: el dossier definitivo, el mejor trabajo de información y opinión que se ha visto sobre Evangelion. La maquetación muy currada (ástima de la reproducción que hace perder muchos fondos). Lo tiene todo: guia de personajes, guia de episodios, los ángeles, los EVAs, la música, el árbolde la Vida, el Proyecto de Complementación Humana, el LCL, la mitología en Evangelion, mucho más Ö TODO. Amenizado con muchas idas de olla y un humor sarcástico que tumba. Conseguidlo AHORA.

KEEPER OF THE CRYPT nº1, 24 páginas, tamaño cuartilla, B/N. No indica precio. Pedidos a Angel LLamas (telf. 93 383 96 51).

No sabía si reseñarlo en futuros mangakas o en fanzines y, al final, ha cabado aquí. Se trata de un fan-cómic-manga (por llamarla de alguna manera). El dibujo está muy bien, con fondos y vestimenta muy trabajados. El trabajo de tramas también es muy correcto, y contribuye a un aspecto general bastante profesional. Mucha influencia de comic americano veo también por aquí, y la mezcla de estilos es interesante. Mejora un poco más y disponte a preentar tus trabajos a las editoriales.

Pero la próxima vez que hagas una publicación... pon el número, el precio, forma de contacto...



EL RINCON DE LAZARO

Bueno, bueno, bueno, novedades importantes, esta vez el Brisa no me ha
llamado para decirme que el artículo tenía que estar hecho para ayer, sino que me lo dijo cara a cara cuando nos estábamos despidiendo en el Salón, así que, notablemente influenciado por los cuatro días sin dormir del Salón y la obligada convivencia con frikis de todas las especies, me dispongo a contaros lo que mi podrida mente ideó, y es que de un tiempo a esta parte, se está poniendo de moda el loable pensamiento de que todos somos iguales y no se deben hacer distinciones entre los otakus pese a lo muy distintos que puedan ser unos de otros. Eso está muy bien y es lo que hay que hacer, pero como parece que todo el mundo piensa así vamos a joder un poco y a decir que no, que sí que existen tipos de otakus y que en orden de menos a más conocimientos son los siguientes:
(Omito a los dragonbabosos por no merecer siquiera estar en esta lista).

6.- Incultotakus

Apenas conocen un par de series, pero lejos de querer más, afirman sin
pudor que con eso les basta, que esto no es más que un hobby marginal para ellos y que están bien así. Execrables ignorantes, es además muy común que sus principales vicios sean cosas tan repugnantes como el alcohol y la gente del otro sexo.

5.- Otakubabies

Recién incorporados/as al mundillo, todo les parece poco y es como si
intentaran recuperar en unos días los años que llevan de retraso, por lo
que es común que pregunten sin el más mínimo atisbo de vergüenza cosas tratadas hasta el aburrimiento o que suelten en su ignorancia sacrilegios de las más altas repercusiones. Son el futuro del mundillo y se les deben perdonar las herejías cometidas en su proceso de aprendizaje, por muchas ganas que nos entren de estrangularlos cuando dicen cosas del tipo: "¿Kiki´s Delivery Service no es una peli en la que una chica ofrece un servicio de kikis (=polvos) por correo?".

4.- Verdaderos aficionados

Su afición es el cómic en general, por lo que el manga es para ellos una
rama más, sin ser ni mejor ni peor, leen lo que creen que es bueno y punto. No abundan mucho, pero son el ejemplo a seguir. Desgraciadamente, es muy común que dentro de lo que es el manga su nivel sea el de "incultotakus" (me considero en este apartado, así que no esperéis que los humille).

3.- Otakus

Su afición es el manga, para ellos eso es lo mejor que hay y en principio
no lo cambiarían por nada aunque están abiertos a otras posibilidades
gracias a que no son del todo intransigentes. Sin embargo, el hecho de que prefieran pasar las noches del sábado dándose un atracón de Evangelion en vez de irse por ahí a ver mundo y tomar copas hace que sea un grupo no excesivamente bien visto ni por la sociedad ni por las ATRs ni mucho menos por mí.

2.- Frikis

Repugnantes personajillos que no se realizan como personas si no te restriegan por los morros su carísima colección de material ni te demuestran a la que salta sus vastos conocimientos en el tema. Más raros aún que los de antes, éstos, a lo que dedican sus noches (todas, no sólo las de los sábados), es a ver películas en japonés subtituladas en algo tan pintoresco como el chino o el koreano, manda huevos. Si a eso añadimos que su vida sexual es nula, es fácilmente deducible que es en este grupo donde catalogamos al Brisa.

1.- Otakuguai (el)

Sólo existe uno (afortunadamente). Vive en Madrid, es del Barça y está por encima de nosotros, quienes sólo podemos aspirar a ser sus pálidas
imitaciones mientras esperamos con anhelo poder asistir algún día a una de sus manifestaciones de sapiencia y divinidad. ¡Loor y gloria al gran y excelso Otakuguai!

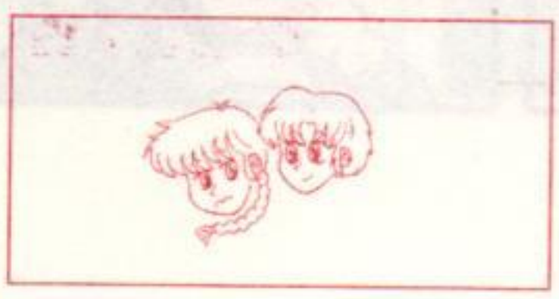
Sí, sí, ya lo sé, no es que me haya sobrado, pero comprendedme, he dormido un total de 4 horas en los últimos 5 días y no estoy en mi mejor forma, esperemos que el mes que viene tenga más facilidad de ida de olla.

Hasta entonces, so frikis.

Lázaro Muñoz

Nota de Kaze: ¿Mi vida sexual nula? Envidia que tienes por lo de Urd... ¡so friking!

LA TIRA DE LECTORES

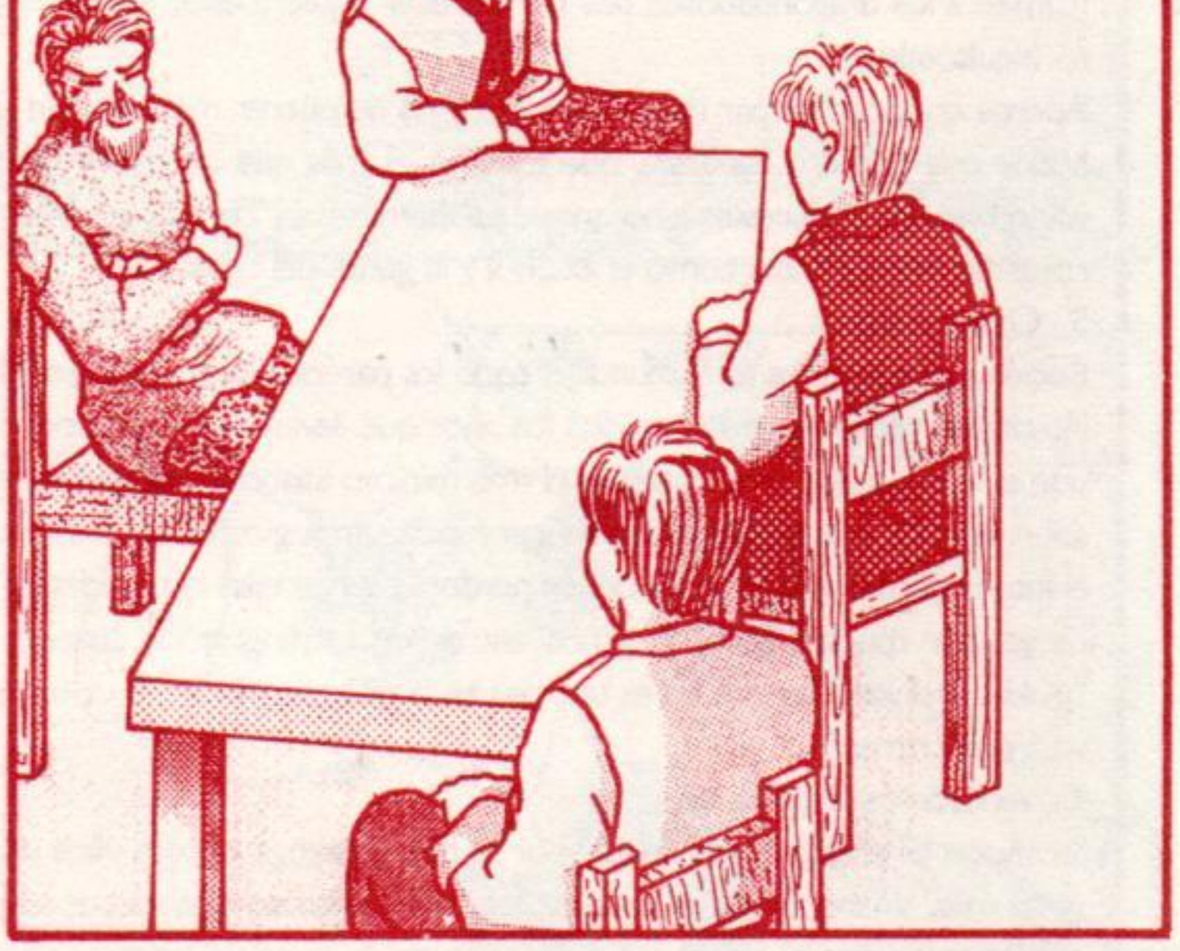


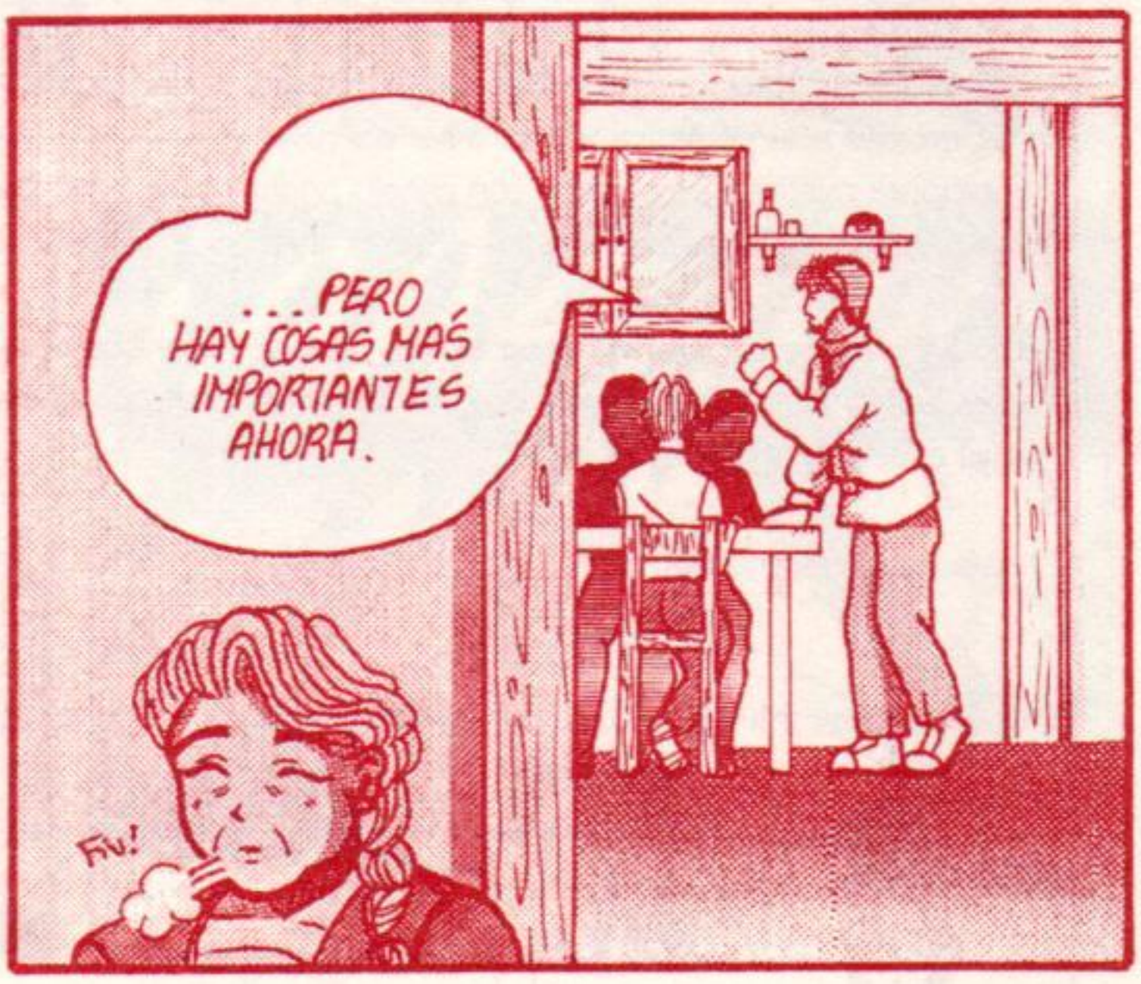
SHADOWS

LA BELLA PRINCESA NIX ES UNA JOVENCITA CUYA ÚNICA ILUSIÓN ES LLEGAR A REINAR JUNTO A SU HERMANO. PERO... ¿ES ELLA LA VAGABUNDA?, ¿Y POR QUE SE HA ROTO EL CIELO?

LOLA PALACIOS

RUTH FERNÁNDEZ





¿ESPERAS QUE ACABE CON TODOS LOS NIÑOS?

SI EL CIELO CAE SOBRE NUESTRAS CABEZAS NO HABRÁ NIÑOS DE LOS QUE PREOCUPARSE.

¡DESDE QUE LLEGÓ ESA MUJER NO HAN OCURRIDO MÁS QUE DESGRACIAS!

ESA MUJER ME GUSTA MENOS QUE A TI. PERO LA CULPA DE ESTE FENÓMENO LA TIENEN ESOS LOCOS DE AHÍ ARRIBA.

¡¡COMO OSAS HABLAR ASÍ DE LOS DIOSES!!

YO SOY EL MÁS VIEJO DEL LUGAR Y RECUERDO PERFECTAMENTE CUANDO SE FUERON LOS ILUMINATI.
AQUELLOS SÍ QUE ERAN UN PUEBLO SABIO. UNA AUTENTICA RAZA DIVINA. SACARON A NUESTRA GENTE DE LA MISERIA Y FUNDARON UNA ERA DORADA. Y ESOS ESTUPIDOS LES TRAICIONARON E INTENTARON MATARLES, SE APODERARON DEL CASTILLO FLOTANTE Y AHORA QUIEREN HACERNOS CREER QUE SON DIOSES.
NO SON MÁS QUE NIÑOS JUGANDO CON MAQUINAS QUE NO ENTIENDEN, NO ME EXTRAÑA QUE ALGO LES HAYA EXPLOTADO EN LA CARA.

¡¿DIOSES?!

¿TE HAS TRAGADO ESA BASURA?

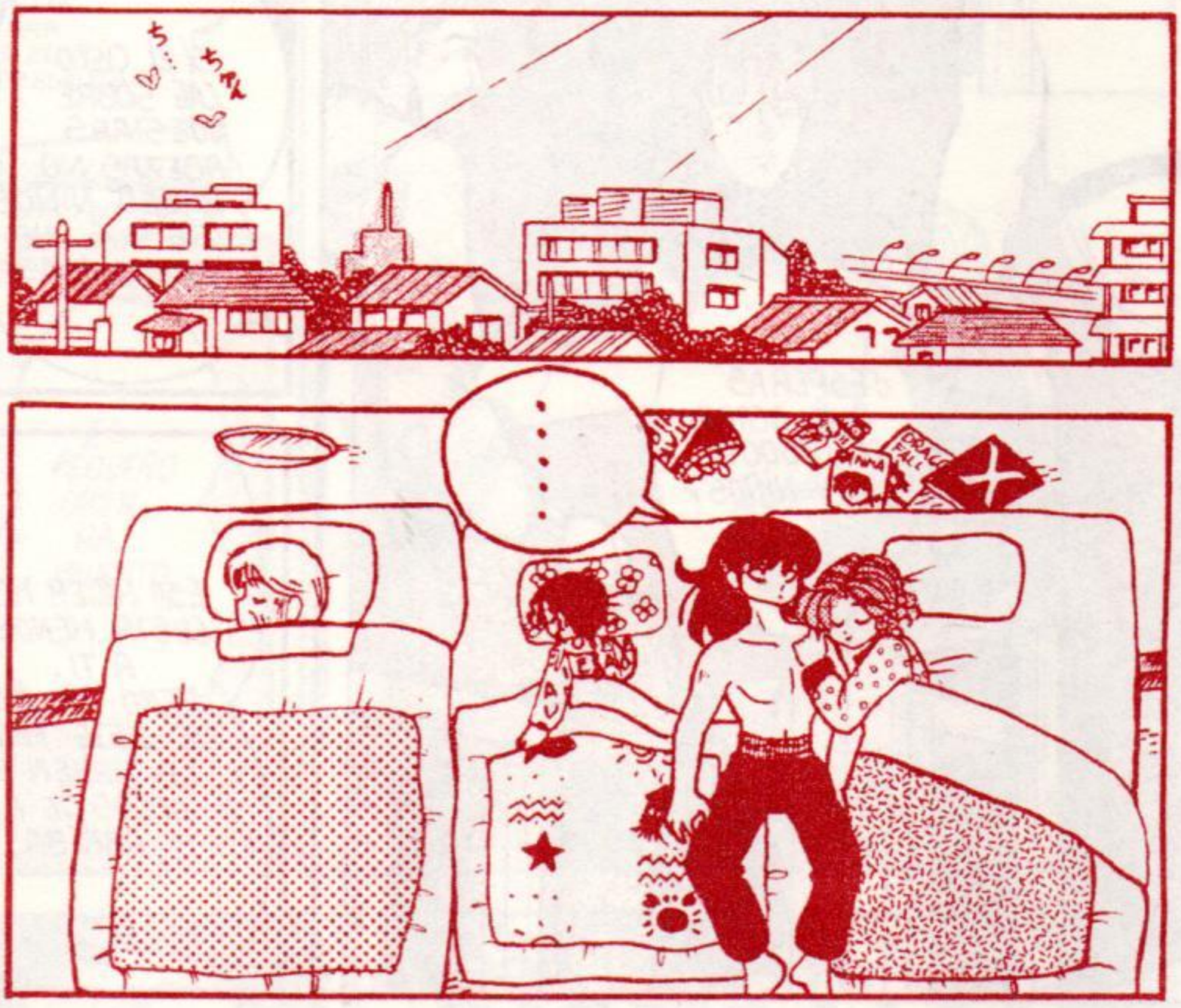
CONTINUARA...

HELLO KAREN !

GUIÓN Y DIBUJOS: KAREN

RESUMEN

Tras fallidos intentos de ligar con **Ryôga Hibiki**, **Karen** pasea por un parque con su amigo **Toni**. Allí encuentran un chico que desaparece misteriosamente y un gato negro desfallecido que **Karen** se lleva a casa y regala a su hermanita. Pero a la mañana siguiente...



FREE TALK

¡ Hola de nuevo ! ¿ qué hago otra vez por aquí a parte de gastar página ? Pues me apetecía adelantaros alguna cosilla. En la próxima entrega aparecerá un nuevo persona je: **Blackie** (by **Ruth**). Una compañera de clase neurótica (como ella misma se define) que intentará separarme de **Ryôga** continuamente. ¿ lo conseguirá ? (NO.) Más de toda esta historia dentro de un mes.

つづく...

RAMSÉS

GUIÓN Y DIBUJOS: ESTER LECINA
ENTINTADO: JOAN BARANGUER

BUENO... YA HE SOLUCIONADO UN PROBLEMA.

¿QUÉ OPINAS? ♡

¡GAK... GUH... RRR... UGHK!

¡HEY! ¡YO TAMBIÉN TE QUIERO!

ÑAM ÑAM

TIENES HERIDO EL CORAZÓN. ¿VERDAD? *

?

* EL MAGNETISMO DE LAS VIDEO GIRLS (VGA.23)

ZAS ♡

SMOOSSH

...

RAM*... NO CREO QUE ESA SEA

... LA MEJOR MANERA

¿QUÉ QUIERES DECIR?

!!

BUENO...

* DE RAMSÉS

¡TU CARA VUELVE A SER LA MISMA!

GGG... ¡VOY A VOMITAR!

¡SÓLO HE DE ACOSTUMBRARME A LA BUEVA FORMA Y ÉL SERÁ MIO!

!

BUARRGS

DRIIIING

YO ABRO

¿ESTÁS BIEN CARIÑITO?

¡MPF!

¡IVÁN, ES PARA TI!

!?

?

... ESPERO QUE NO SEA NADIE RARO...

CON UNO YA VALE

2

¡HOLA!

ARF!

¡OH!... HOLA ANA

¡AGH! ¡QUÉ BIEN!

!

ESTÁ GÜENA

!!

CONTINUARÁ...

ARMi-ARMA

RESUMEN: El Sr. Galtz Aile intenta ligar con la Srta. Xora Garria, la tía más buena de la oficina. Sin embargo, sólo consigue un buen rapapolvo por haber despreciado a la Srta. Lore, la mejor amiga de esta.
Pero Xora no juega limpio

guión: Ruth Fernández . dibujos: Laia Codina (Len)

¡LAS OCHO! TENGO QUE VOLVER A CASA.

¿TAN PRONTO? ¡EH! ME PROMETISTE UNA CITA COMPLETA.

NO NO NO

NO ES ESO. NO ME GUSTA SALIR DE NOCHE, TUVE UNA MALA EXPERIENCIA CUANDO ERA NIÑA.

¡PERO AHORA ME TIENES A MÍ PARA PROTEGERTE! ¡JAJAJA!

ESTÁ BIEN...

LO HE PASADO MUY BIEN, DE VERDAD.

CONTINUARÁ...

LISTA DE NOVEDADES

JUNIO

CAMALEÓN EDICIONES

DRAGON FALL #34
Hi No Tori Studio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #41
Incluye encarte de correo.
48 pág. B/N y Color.
390 pesetas.

GLÉNAT

BLACK JACK #1
Osamu Tezuka
140 pág. B/N.
1200 pesetas.

LOS PRIMEROS SUEÑOS 3
Javi Sanchez/Rafael Souza
Recopilatorio.
96 pág. B/N
395 pesetas.

SAILOR MOON #8
Naoko Takeuchi
200 pág. B/N
995 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #25
48 pág. B/N.
325 pesetas.

NORMA EDITORIAL

B'TX #2 [de 7]
Masami Kurumada
64 pág. B/N.
395 pesetas.

TRIGUN #4 [de 7]
Yasuhiro Nightow
64 pág. B/N.
595 pesetas.

OGENKI CLINIC #17 [de 18]
Haruka Inui
112 pág. B/N.
750 pesetas.

PLANETA deAGOSTINI

ALITA VOL. VI #10 [de 10]
Yukito Kishiro
Último número.
64 pág. B/N.
325 pesetas.

DOCTOR SLUMP #14
Akira Toriyama
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAGON BALL #61
Akira Toriyama
Reedición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #62
Akira Toriyama
Reedición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #63
Akira Toriyama
Reedición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #64
Akira Toriyama
Reedición de la serie.
Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #11
Akira Toriyama
Reedición de la serie roja. Quincenal.
Este número incluye póster de regalo.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #12
Akira Toriyama
Reedición de la serie roja. Quincenal.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 38
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

DRAGON HALF #2 [de 8]
Ryusuke Mita
96 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAKUUN #4 [de 8]
Johji Manabe
64 pág. B/N.
425 pesetas.

EAT-MAN #6 [de 6]
Akihito Yoshitami
Último número.
64 pág. B/N.
395 pesetas.

ENCRUCIJADA MÁGICA #1[de 8]
Nem Mukudori
Novedad.
96 pág. B/N.
595 pesetas.

EXPLORER WOMAN RAY #3 [de 8]
Takeshi Okazaki
64 pág. B/N.
395 pesetas.

FLAME OF RECCA #1 [de 9]
Nobuyuki Anzai
Novedad.
64 pág. B/N.
425 pesetas.

GEOBREEDERS #2 [de 8]
Akihiro Itoh
64 pág. B/N.
395 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. VII #2 [de 14]
Rumiko Takahashi
48 pág. B/N.
395 pesetas.

3x3 OJOS VOL. III #8 [de 12]
Yuzo Takada
40 pág. B/N.
325 pesetas.

YUGO #8 [de 8]
Shinji Makari/Shu Akana
Último número.
96 pág. B/N.
595 pesetas.